Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, listopad 1995

TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

44

11



MORTAL KOMBAT 3

DUNGEON MASTER 2

APACHE

coming soon!


PRIMAL
RAGE
GRA KOMPUTEROWA ROKU 1995!
PRIMAL RAGE PC CD
Sprzedaż detaliczna, hurtowa oraz za zaliczeniem pocztowym:
Bobmark International j.v.,
ul. Smocza 18, 01-034 Warszawa, tel. 38 05 02



menu

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Kamil Ruszkowski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ®
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
DTP: Studio DTP Wydawnictwa
(02) 644-77-37
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16
BBS: 24h,+48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje "RUCH" S.A. Oddział Warszawa, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa
370044-1195-139-11

ZA MIESIĄC:

MAGIC CARPET 2
FADE TO BLACK
CAESAR II
STEEL PANTHERS
THE NEED FOR SPEED

CD Projekt otworzył...







14 października nastąpiło uroczyste otwarcie pierwszego sklepu firmowego firmy CD Projekt. Z kronikarskiego obowiązku donoszę, iż sklep znajduje się w Warszawie u zbiegu ulic Argentyńskiej i Indyjskiej. W tej egzotycznej okolicy około godziny 18 nastąpiło oficjalne otwarcie, po czym po trwającej 5 minut części oficjalnej składającej się ze zwięzłego, dwuzdaniowego expose i podziwiania wnętrza (na półkach znalazły się „Witchhaven", „Command & Conquer", „The Need for Speed", „Lord of Midnight", „Crusader No Remorse") wszyscy zgromadzeni, czyli śmietanka polskiej prasy growo-komputerowej, udali się na część artystyczno-konsumpcyjną. Na koszt organizatorów serwowano piwo, zakąski i muzykę, co sprzyjało fraternizowaniu się z nieznanymi uczestnikami i wylewnym opowieściom

Zwłaszcza w tym ostatnim celował Adrian Chmielarz z firmy Metropolis otoczony niezmiennie wianuszkiem życzliwych słuchaczy, opowiadający o najnowszych projektach swej firmy (opowiadanie w wersji uporządkowanej można przeczytać poniżej). Najwięcej mówił się o wersji CD przygodówki „TeenAgent", nad którą prace są już dość mocno zaawansowane. Ponieważ osobami podkładającymi głosy będzie paru redaktorów z konkurencji, więc jedynie u nas będzie mogła się znaleźć bezstronna recenzja (już wkrótce!).

Nasz zespół redakcyjny prezentował się liczebnie nader okazale. Sir Haszak biedował, gdyż za darmo było TYLKO PIWO, więc musiał sobie napoje kupować z własnych oszczędności. Marek, nasz redakcyjny fotograf, usilnie próbował zagrać w golfa kijem przytrzymującym od bilarda, Naczelny założył się, że zrzuci screeny z gry, z której nawet programista ją robiący nie potrafi ich wyciąć, zaś Dobrochna zakończyła imprezę w sposób sobie właściwy (w jaki – tajemnica redakcyjna?), a Gawron szwendał się z Naczelnym i rozmawiał o programowaniu. Każdy robił więc to, co umiał najlepiej.

Jeśli każdy z producentów będzie urządzał podobne otwarcia, to może się okazać, że nie jesteśmy w stanie wydać żadnego numeru na czas.

Oczekując z niecierpliwością następnego otwarcia sklepu czy czegoś tam

REDAKCJA

Metropolis zapowiada

Adrian Chmielarz z firmy Metropolis, znanej z przygodówek „Tajemnica statuetki" i „TeenAgent", przedstawił nam projekty nad, którymi pracują związani z nią programiści. Część gier powstanie jeszcze przed Gwiazdką, część zostanie wydana pod koniec I kwartału przyszłego roku. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że prędzej czy później ukażą się wszystkie.

Pierwszą grą jest „TeenAgent" w wersji na Amigę i PC CD, nad którym prace są na ukończeniu. Wersja amigowa nie będzie różnić się od pecetowej, natomiast na kompakcie dołożone zostanie ścieżka audio z dialogami czytanymi po polsku, nagrany specjalnie dla tej wersji utwór rapowy „TeenAgent", zmieniona zostanie częściowo grafika. Znajdzie się również, zapisany w pliku .AVI, wywiad z Adrianem Chmielarzem poświęcony najbliższym planom firmy.



Przygodówką, ale całkiem nową, będzie „The Prince and the Sad Boy" (tytuł roboczy). Scenariusz pisany przez Jacka Piekarę nawiązuje do „Księcia i żebraka" z ważną wszakże różnicą. Kilkunastoletni nieudacznik (a nie żebrak) zostaje przeniesiony bowiem do świata fantasy, gdzie dostaje



ciało księcia. Książę zaś, znudzony walkami ze smokami i oswobadzaniem księżniczek przenosi się do naszego świata. Mocnym punktem gry ma być grafika tworzona przez zawodowego rysownika kreskówek (możecie ocenić sami).

W Metropolis powstają także dwie nawalanki. Pierwsza zatytułowana „Human Blood" (tytuł roboczy) sposobem przedstawienia walki przypominać będzie „FX Fighter". Będzie sporo postaci od zdegenerowanego policjanta po punka. Atutem gry ma być jej szybkość. Demo, które widzieliśmy



chodziło rzeczywiście szybko, ale puszczono je mna Pentium 100. Poczekamy aż zobaczymy je na 486 DX2/66. Druga to „gra drogi", przez miłośników beat'em up nazywana również „cały czas w prawo" (jeszcze nie ma tytułu). Rzecz dzieje się na polskich ulicach, występują digitalizowane postacie, grafika 640x480 w 256 kolorach. Biorąc niewielką liczbę tytułów tego typu na PC, gra ma szansę spotkać się z ciepłym przyjęciem.



Metropolis chce także zadebiutować na polskim rynku RPG. Ma nadzieję na doprowadzenie do wydania powstającej od kilku lat na Amidze hiperrealistycznej gry fabularnej Wiktora Żwikiewicza „Tower of the World" o nieliniowej akcji. Ma to być wielki świat z życiem zasymulowanym w najmniejszych szczegółach i wielką galerią oryginalnych postaci, które mogą się znaleźć w drużynie gracza i niemal systemem filozoficznym jako instrukcją.

Ostatnim projektem firmy jest „Aquafight", strzelanka z całkiem niezłą grafiką (SVGA) w stylu 8-bi-



towego „Defendera". Strona fabularna będzie nieco bardziej rozbudowana (nie tylko będzie się strzelać, ale również łapać przedmioty wylatujące z rozbitych statków np. miny grawitacyjne, dopalacze, przydatne później w walce).

Pozostaje życzyć tylko owocnych prac, bo jeśli gry te zostaną wydane, mają szanse stać się hitami na polskim rynku. A może powtórzą sukces „TeenAgenta", ale w kategorii produktów komercyjnych?

Sir Haszak

Gambleriada '95

W dniach 27-29 października w warszawskim kinie Capitol odbyły się targi „Gambleriada" poświęcone rozrywce komputerowej.

Stawili się tłumnie producenci, dystrybutorzy i importerzy gier. Trzeba przyznać, że ustalono dla nich dogodny termin imprezy – wszyscy najwięksi mieli już informacje, co będą sprzedawać w okresie świątecznym, co więcej – mieli już dema tych gier. Aby je zaprezentować firmy Digital Multimedia Group (DMG), Licomp, IPS i Mirage przygotowały „Jaskinię gier". Tam w specjalnie przygotowanej, całkiem ciekawej scenografii odwiedzający mogli spróbować swych sił grając m.in. w „Su-27 Flankera", „Kingdom'O'Magic" (DMG), „Wing Commandera IV", „FIFA Soccer '96", „Phantasmagorię" (IPS), „Worms" (prócz gry świetne demo), „AIV Network$", „Prisoner of Ice" (Mirage). Miłośnicy grania stali w kilkunastometrowej kolejce, by móc się tam dostać i spróbować gier, które będą w sprzedaży dopiero w grudniu.

U większości dystrybutorów (m.in. Mirage, CD Projekt, Techland, USER, DMG, Master), hitem był „Mortal Kombat 3", którego premiera odbyła się na dwa dni przed rozpoczęciem imprezy. Świadczy to o szybkości działania naszych firm software'owych, ale także o sporej zamożności graczy – szedł jak woda choć cena oscylowała wokół 200 zł. Podobnym przebojem był „Command & Conquer".

Ci, którzy nie poddali się nastrojowi chwili, promowali mniej głośne tytuły. I tak w firmie MarkSoft można było kupić „Doomy" na A1200 – „Gloom" i „Fears"; opisywanego już przez nas „High Seas Tradera" (A1200, PC) czy oczekiwanego przez posiadaczy Amigi „Alien Breeda 3D" (A1200, CD-32). Techland sprzedawał „Prawo krwi" w wersji na A1200 (niedługo wersje A500 i PC), nawalankę reklamowaną jako „Mortal Kombat 2 1/2". Na stoisku firmy Seven Stars można było kupić w promocyjnej cenie pecetową wersję gry „Kajko i Kokosz" chodzącą już na PC AT! Arrakis kusił nawalanką „Ślepy zaułek" i grą „Diamonds Mine". U L.K. Avalon można było pograć w całkiem nieźle chodzącą wersję „A.D. 2044", a ponadto kupić „Kosmos" i niezłą strzelankę „Tyrian" (w stylu „Raptora").

Sprzętu było niewiele. W CD Projekt można było kupić Game Guna użytecznego przy grze w strzelanki rodem z American Laser Games, MATT prezentował serię joypadów do PC, Amigi, Commodora i konsol, było też widać sporo samych konsol, ale o tym napisze Bromba w „Konsolowym świecie".

Ostatniego dnia odbył się finał „Mortal Kombat" – 64 najlepszych stanęło w szranki, ale nie wszyscy wiedzieli, że uczestnicy zostali wyłonieni wcześniej. Jeden z rodziców chciał zapisać swą latorośl tuż przed zawodami, ale nie dość, że został odparty przez ochroniarza, to jeszcze spostponowany słowami : „Panie, to nie moja sprawa, że pan się nie zapisał. No odsuń się pan stąd, bo tu ludzie noszą monitory!" – zdesperowany rodzic musiał odejść.

Brak informacji o warunkach udziału w turnieju „Mortal Kombat" nie był jedynym grzechem organizatorów. Wystawcy pierwszego dnia około godz. 15 dowiedzieli się, że targi nie będą trwały do godziny 17 jak to było wcześniej podane, ale do 20, a następnego dnia zaczną się nie od 11 a od 10! Zmieniono także godziny zamknięcia targów w pozostałych dniach. Gdyby nie ta ostatnia, bardzo poważna wpadka, można by powiedzieć o dobrej organizacji. Nie najszczęśliwsza jest również naszym zdaniem nazwa imprezy. Nam i z tego, co wiem, nie tylko nam, bardzo się nie podobała.

Na naszym stoisku przez całe trzy dni odbywały się eliminacje do MEGAGAME – I Mistrzostw Polski w Grach Komputerowych, których organizatorami są Fundacja Eva i nasza redakcja. Do wygrania w finale będą m.in. komputery multimedialne fundowane przez głównego sponsora imprezy firmę MComp Studio. Zawodnicy występowali w 3 kategoriach: nawalankach, symulatorach i kategorii open obejmującej różne rodzaje zręcznościówek. Rywalizacja była zacięta, ale nie brakowało zawodników pomagającym swoim konkurentom. Oto ci, którzy awansowali do II rundy:

Nawalanki
1. Kamil Styczyński
2. Konrad Malinowski
3. Tomasz Wachowicz
4. Mariusz Pulas
5. Grzegorz Woiński
6. Tomasz Olszewski
7. Kamil Kompa
8. Czarek Sokołowski
9. Mariusz Szymański
10. Piotr Wojda
11. Wojciech Broda
12. Kamil Zalewski
13. Michał Kowalik

Symulatory
1. Maciej Karłowicz
2. Radosław Naremski
3. Krzysztof Dąbrowski
4. Filip Osmański
5. Wiktor Górczewski
6. Łukasz Jabłoński
7. Piotr Franczak
8. Bartosz Liberek

Kategoria OPEN
1. Jacek Saluda
2. Maciej Maksymowicz
3. Mariusz Grzeszczyk
4. Maciej Kurczab
5. Paweł Lorek
6. Szymon Sojka
7. Rafał Makowski
8. Tomasz Wasiak
9. Piotr Kulesza
10. Wojtek Babik
11. Ryszard Król
12. Michał Krzyżanowski
13. Hubert Strugarek
14. Michał Strzelczyk
15. Piotr Kurowski
16. Grzegorz Krulikowski

Oczywiście wszyscy, którzy nie mogli zjawić się na Gambleriadzie lub którym nie powiodło się, mogą jeszcze spróbować swych sił przychodząc na eliminacje odbywające się bezpośrednio przed mistrzostwami (przypominam: 1.12. – nawalanki, 2.12 – symulatory, 3.12. – kategoria open, czyli mix różnych gier zręcznościowych; MEGA-GAME rozgrywane będzie w klubie Wojskowej Akademii Technicznej w Warszawie; szczegóły w TOP SECRET 10/95 str. 27 lub w redakcji tel. (02) 644 77 27).

niespecjalny wysłannik
Sir Haszak









ECTS

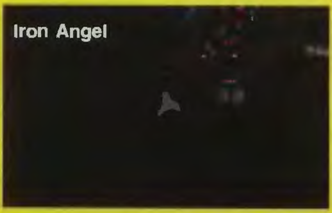
Zgodnie z obietnicą sprzed miesiąca dalszy ciąg zapowiedzi z targów. Zostalo tego sporo, więc skróćmy ten wstęp do minimum i nabierzmy gęstego z samego dna kotła...

Ocean

Poza licznymi grami na liczne konsole („DOOM"/SNES, „WeaponLord"/SNES i Mega Drive, „The Raiden Project"/PlayStation i ze sześć innych) szykują się na peceta „Worms" (w pewnym stop-



niu podobne do „Lemingów", ale chyba lepsze, wersję demonstracyjno-shareware można ściągnąć z naszego BBS-u) i „Iron Angel",



symulator jakiegoś bliżej niezidentyfikowanego myśliwca latającego wysoko, albo jeszcze wyżej. Ma też wreszcie wyjść symulator „TFX: EF 2000" (EuroFighter 2000), czyli następca „TFX-a", wnuk „X-29 Retaliatora". „EF 2000" wygląda świetnie, trzeba mu to obiektywnie przyznać, choć niżej Pentium nie polatasz. Poza tym wyjdą „Sea Legend" (ale to nic innego, jak opisywany niedawno „High Seas Trader"), „Silent Steel" (IIWŚ, pod wodą, za przeproszeniem Windows), „Offensive" (strategia, IIWŚ) itd. Na Amigę mają wyjść „Alien Breed 3D" (zapowiadane po raz kolejny) i przygodówka (z elementami zręcznościowymi) „Speris Legacy".

Merit Studios

Dwa najważniejsze tytuły, to „The Machines" (coś w stylu strzelanki i walk robotów w jednym) i „Bad Tucker in Double Trouble" (przygodówka, jak zwykle trzeba ocalić świat, tym razem bohaterem jest nastolatek). Ma też być „Sato City" – też przygodówka, ale z tych cięższych i brutalniejszych.

Domark

Po pierwsze, „Championship Manager 2", co to nawet nie będę tłumaczyć co to jest bo i tak wszyscy wiedzą. Po drugie, „Big Red Racing" – można się ścigać różnymi rzeczami i w różnych otoczeniach, samochody, pontony i tresowane ślimaki (może trochę przesadzam). „Absolute Zero" – zręcznościówka, ratujemy kolonię w dalekim kosmosie przed obcymi. „Terracide" – też zręcznościówka, też w kosmosie, czy te gry kiedyś zaczną się czymś różnić w materiałach prasowych? „Deathtrap Dungeon" – nawalanka (?) oparta o serię książek „Fighting Fantasy" Iana Livingstone'a. Z innych tytułów, zapowiadanych na trochę później, mają sie pojawić trzy symulatory – „AH-64 Apache", „Confirmed Kill" i „Flying Nightmares 2".

Funsoft

„Ms Metaverse" – takie coś dziwne, oprócz samej gry potrzebny będzie dostęp do Internetu. „Alien Virus" – przygodówka, gdzieś w dalekim kosmosie (tam, gdzie nikt nie usłyszy Twojego krzyku?) „Lollipop" (albo „Lollypop", w materiałach prasowych raz napisali tak, raz tak) – zręcznościówka z elementami przygodowymi. „Turrican II" – czyli znowu strzelamy do wszystkiego co się rusza.

Mission Studios

Szykują „JetFighter III", oczy-



wiście najlepszy i najdoskonalszy symulator wszechczasów.

Samourai

Dla wszystkich miłośników mangi (próbki, cokolwiek ocenzurowane, były w poprzednim numerze) szykują się nowe przygody. Będą to „Mad Paradox" (tak na oko przygodówka), „Dragon Knight" (przygodówka?) i „Do Kyu Sei" (z obrazków sądząc, chodzi o podrywanie nastolatek, ale mogę się mylić). Pełne piersi i okrągłe duuuże oczy z rzęsami do ziemi gwarantowane.

Gremlin

„Loaded" – strzelanina pełna krwi, na razie tylko PlayStation, ale screeny są czerwone i robią wrażenie. „Normality" – przygodówka, z grafiką 3d, jak zwykle nie bardzo wiadomo o co chodzi, ale trzeba wyjaśnić jakąś dziwną tajemnicę. „Fatal Racing" – świetne wyścigi samochodowe, co nieco



karkołomne, bo z elementami kaskaderki. Niech się „Excessive Speed" schowa (zresztą i tak go nie ma, a nieobecni nie mają racji). „Actua Golf" – PlayStation. „Actua Soccer" – PlayStation i PC,



screeny wyglądają nieźle, grać próbowaliśmy ale z mizernym skutkiem.

Interplay

Po pierwsze i najważniejsze, wreszcie będzie „Stonekeep" – lada moment w listopadzie w sklepach. Takiego RPG jeszcze podobno nie było. Dalej „Waterworld" – coś pośredniego między zręcznościówką a strategią, ze wskazaniem na to drugie. „Frankenstein" – przygodówka, zresztą zapowiadana już od dłuższego czasu. „Conquest of the New World" - strategia, podbój nowego, ponoć lepszego świata, czyli coś w stylu „Colonization". Mają też być „Star Trek – Judgement Rites", czyli kolejne osiem epizodów starej przygodówki. Do tego można jeszcze dołożyć planowaną na koniec tego roku nawalankę „Clay Fighter 2" (będzie też na SNES-a) i „Cyberię" – według wszelkich znaków na niebie i ziemi będzie to przygodówka.

Sanctuary Woods

„Lion", czyli gra ekologiczna w której trzeba przeżyć jako lew na sawannie (jakbym w coś takiego grał dawno temu na Spectrum), „Orion Burger" – przygodówka, trzeba wytłumaczyć alienom z Oriona, że nie nadajemy się na pożywienie (Lubisz koty? Tak, z frytkami). „The Riddle of Master Lu" – duża przygodówka z praw-



dziwego zdarzenia, ulokowana w Chinach, w roku 1936.

Mindscape

„Su-27" – przygotowany przez SSI symulator, zgadnijcie czego. Ponoć bardzo realistycznie oddaje zachowanie się Flankera w powietrzu, ale o którym symulatorze tego nie pisano? „Total Distortion" – przygodówka muzyczna, w której jako producent starasz się doprowadzić do nagrań gwiazd rocka. „Cyberspeed" – coś w stylu „Slipstream", wyścigi, wybuchy i science fiction. „DeathKeep" – kolejne skrzyżowanie DOOM-a z przygodówką. „Allied General" – następca „Panzer General-a", dający możliwość wyboru strony – można grać jako Amerykanin, Brytyjczyk lub Rosjanin, Haszakowi udało się wpłynąć barką z morza w środek okopanego ugrupowania nieprzyjaciela, ale przedstawiciel firmy tłumaczył, że to bardzo wczesna wersja gamma. „Warhammer – Shadow of the Horned Rat" – coś dla



osób o zacięciu strategiczno-taktycznym. „Entomorph – Plague of the Darkfall" – przygodówka, trzeba pokonać wszechogarniające zło. „Air Power" – tośmy już pisali, będzie się latało, coś jakby w czasie pierwszej WŚ, choć zupełnie gdzie indziej. „Thunderscape" – RPG, grafika liczona na Siliconach i zalatująca DOOMem, łazimy sobie po lochach. „Steel Panthers" – czołgi, jak łatwo się domyśleć, IIWŚ, strategia, strona dowolna, zadanie mniej więcej też. „The Raven Project" – walczymy o przetrwanie rasy ludzkiej gdzieś w kosmosie, korzystając z przeróżnych pojazdów, w sumie znowu nic nowego, choć przynajmniej grafika zapowiada się nienajgorzej. Będą jeszcze i inne tytuły – „Warhammer – Dark Crusader", „Space Academy", „Renegade – return to Jacobs Star", „Silent Hunter" (pod wodą), „Azraels Tear" (3D, przygodówka i RPG, three-in-one), „Al Unser, jr. Arcade Racing" (musi co wyścigi, samochodowe zresztą), „Druid – Daemons Of The Mind" (trochę przygodówka, trochę



zręcznościówka), „Aliens – a comic book adventure" (strategia/przygodówka).

Core Design

„Shellshock" – szykuje się coraz lepiej, coś jak „DOOM", ale jeździ się czołgiem. Ma być na PC (CD), Saturna i PlayStation. „Firestorm" czyli „Thunderhawk 2" to z kolei sy-

– kto, co i na kiedy


Shellshock

mulator śmigłowca (no, bardziej zręcznościówka niż symulator).


Firestorm

„Blam! Machinehead" – strzelanka, właściwie to chodzi o zniszczenie


Blam!

wirusa który niszczy życie na ziemi, ale po drodze trzeba zniszczyć wszystko co się rusza. „Swagman"


Swagman

– w porównaniu z targami wiosennymi zaczyna nabierać kształtów, będzie to koniec końców skrzyżowanie przygodówki ze zręcznościówką, duchy, dzieci i te rzeczy. „Tomb Raider" – w pierwszym


Tomb Raider

przybliżeniu to samo, choć jak zwykle diabeł siedzi w szczegółach, w porównaniu ze „Swagmanem" należy się spodziewać znacznie więcej horroru i krwi.

Electronic Arts

Z gier sportowych mają być „FIFA Soccer '96", „NBA Live 96", Madden NFL 96", „NHL '96" i „PGA Tour 96", w większości z wersjami


FIFA Soccer '96

nie tylko PC CD ale i konsolowymi, PlayStation zwłaszcza. Teraz to, co szykuje Origin: „The Darkening" (raz się strzela, raz lata, a raz jest interaktywny film, co by to nie znaczyło), „Wing Commander IV: The price of freedom" (już nakręcony, w obróbce), „CyberMage" (coś poś-


CyberMage

redniego między „DOOMem" a przygodówką, podbno w środku mają być elementy RPG), „Crusader: No remorse" (strzelanina z elementami dla jajogłowych, czyli używamy szarych komórek i mięśni – palców, zresztą właśnie skończyłem w to grać) i „Wing Commander III" (na PlayStation). A teraz cała reszta firm mniej lub bardziej z EA stowarzyszonych: „The Need for Speed" (kolejne wyścigi samochodowe, jadące z nadmierną szybkością), „Space Hulk II", „Road Rash" (na PlayStation, motocykle i pałki), „Fade To Black" (już pisaliśmy) „Shredfest" (znowu PlayStation), „Time Commando", „Shock Wave Assault", „Magic Carpet 2", „Dungeon Keeper" (strategia/RPG).

Bethesda

Kilka tytułów: „10th Planet" – co



10th Planet

to będzie – nie wiadomo. Zdaje się, że coś zręcznościowego. „Dagger-


The Terminator

fall" – czyli sequel do „Elder Scrolls: Arena". „The Terminator: Future Shock" – czyli kolejny DOOM, tym razem luźno oparty na motywach filmowych. „X-Car" – wyścigi, chyba samochodowe, ale za dokładne nie wiadomo. To wszystko opiera się na Xngine – ichnich procedurach DOOM-opodobnych (oczywiście – według materiałów reklamowych – dużo lepszych).

Avalon Hill

„3rd Reich" – przeniesiona na PC gra planszowa, coś tak jakby strate-


3rd Reich

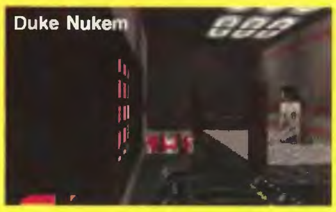
giczna. Podbnie jest z „Civilization Advances" – od zarania dziejów, do


Civilization Advances

powstania pierwszych państwowości, czyli od zera do tego miejsca, w którym zaczynała się „Cywilizacja". „Blackbeard" – zostań piratem (albo poluj na piratów). Podobno wierne historycznie aż do bólu. „Beyond Squad Leader" – Omaha Beach, dowodzisz plutonem (a w każdym bądź razie kilkoma grupami po trzech do pięciu ludzi). Przeniesione z gry planszowej.

Apogee

Szykuje kilka rzeczy 3D. Przede wszystkim „Duke Nukem", czyli wystrzelaj wszystko co się rusza, podobne cokolwiek do „DOOM-a" (jak większość gier ostatnimi cza-


Duke Nukem


Blood

sy). Następny będzie „Blood" – już tytuł jest krwawy, gra ma mu nie ustępować. Podobne w typie i klimacie będą również dwa pozostałe tytuły – „Ruins" i „Shadow Warrior". Doom Dooma Doomem pogania.

DreamForge

Przygotowują (a właściwie kończą przygotowywać) przygodówkę „ChronoMaster" – do której scena-


ChronoMaster

riusz napisał taki jeden pan o swojsko brzmiącym nazwisku Zelazny. Nie podejmuję się streścić tego co wiem o scenariuszu, ale szykuje się coś ekstra. Ma też być „Harpoon II Deluxe Multimedia Edition", co by to nie znaczyło, „TekWar" czyli


TekWar

następny „Doom" (oparty o serial telewizyjny pod tym samym tytułem, w demku którym dysponujemy krew bluzga na wszystkie strony) i „Witch", czyli kolejne wcielenie... tak, zgadliście, „Doom-a"!

Microprose

Jakoś tak cienko, zapowiedzi tyle co kot napłakał. „Top Gun – Fire at Will", ale o tym trąbią już od dosyć dawna, „Formula One Grand Prix 2" – jak nietrudno zgadnąć


Formula One Grand Prix 2

wyścigi Formuły 1, tym razem na poważnie, z prawdziwymi nazwiskami zawodników i prawdziwymi stajniami. „Virtual Carts" – znów wyścigi, gokartów tym razem, można się będzie poganiać w sieci. „Magic The Gatering" – przeniesiona na komputer bardzo ostatnio modna gra w karty (takie specjalne, coś w stylu RPG bitewnego). „This Means War" – chyba strategia, przynajmniej sądząc ze środowiska (Windows).

Borek

Druga część popularnej gry RPG „Dungeon Master" pojawiła się na rynku polskim. O ile pod względem graficznym nie jest żadnym nowum (przyzwoity poziom), o tyle pod innymi względami możemy nazwać ją przebojem. Autorzy gry podnieśli poziom trudności. Zagadki są naprawdę trudne i nieraz w grze można odczuć, że aby pokonać kolejną lokację, trzeba się nie lada napocić – to dobrze. Wprowadzone zostało pewne urozmaicenie wpływania na komputerowe otoczenie. Posługując się trzema rodzajami magicznych służek (duszki), możemy: obserwować teren znajdujący się dalej, blokować potwory lub nawet z nimi walczyć. W ten sposób nie gramy tylko drużyną, ale także tymi dodatkowymi duszkami – element drugiej drużyny z domieszką strategicznych posunięć. Niekonwencjonalny sposób tworzenia, jak i uczenia się magii, elementy techno-magii i naprawdę dobry scenariusz plasują grę w czołówce RPG. No to tyle, czas pokonać...

DROGĘ DO KOŃCA

Wybierz grupę trzech śmiałków. Najlepiej jeżeli to będą: wojownik, mag i kapłan. Teraz na górę po drabinie, gdzie znajdziesz kilka przydatnych rzeczy. Otwórz drzwi, które nie wymagają klucza. Wewnątrz, po przeczytaniu pergaminu, okaże się, że ołtarz pełni funkcję rezurekcyjną dla bohaterów – kości zabitych przynoś tutaj, kładź na ołtarzu, a powstaną na nowo, aby uczestniczyć w dalszej przygodzie. Zabierz z tego pokoju wszystkie pochodnie, po czym wróć do komnaty z drabiną. Tutaj zbierz pochodnie, złotą monetę i bukłak ze stołu, dwa magiczne napoje zamknięte w skrzyni. Przesuń stół i zdejmij ze ściany obraz. Za nim znajdziesz: torbę z pożywieniem, Magiczną Mapę, pojemnik na walutę i klucz otwierający zamknięte drzwi.

Otwórz drzwi i wyjdź na zewnątrz. Tutaj dojdzie do pierwszego starcia, ale i pierwszych punktów doświadczenia – zabitych bohaterów wskrzesisz na ołtarzu. Pospaceruj trochę po terenie, a znajdziesz kilka użytecznych przedmiotów i sklepy. Miejsce oznaczone czerwonoczarną gwiazdą okaże się użyteczne dopiero później, ale fontannę już teraz będziesz mógł wykorzystać. Napełnij bukłak i przeszukaj fontannę.

W sklepie z żywnością oprócz wałówki zaopatrz się w kompas. Tutaj znajdziesz klucz „Sun Key", którym otworzysz drzwi ze słonecznym znakiem. Za nimi znajduje się wejście do wieży, ale także rzesza złych potworów – uważaj!

* * *

Skieruj się jak najdalej na północ, aż ujrzysz drzwi z błyskawicą. Są zamknięte. Idź dalej na północ ścieżką, która znajduje się obok, aż dotrzesz do obszaru z nosorożcopodobnymi stworami. Gdy ujrzysz rozłożyste drzewo, skieruj się na zachód. Dalej nie powinieneś mieć problemu ze znalezieniem alejki prowadzącej na północ, którą dojdziesz do terenu pokrytego mgłą. Całe przedsięwzięcie wymagać będzie od Twojej drużyny bardziej sprytu i szybkości, niż zdolności bojowych. Klucz do drzwi z błyskawicą leży na ołtarzu wewnątrz kamiennego kręgu. Wróć do drzwi z błyskawicą, otwórz je znalezionym kluczem i wkrocz śmiało do środka.

* * *

Maszeruj na wschód, aż wpadniesz na małe drzewo. Dalej ścieżką znajdującą się nieopodal na północy, a później na wschód przez bramę i znajdziesz się w bagnistym królestwie wilków. Jak nie musisz, to nie atakuj wilków, gdyż zwołają resztę stada na pomoc. Podążaj na wschód, później w pierwszą w lewo na północ, zakręt, kilka kroków na zachód, aż do dziury w ziemi. Zeskocz na dół. Przesuń olbrzymi głaz. Za nim znajduje się drabina, po niej na górę. Teraz na zachód, gdzie znajdziesz kość. Wróć do wilków i rzuć im na pożarcie znalezioną kość – to je zatrzyma na kilka chwil. W tym czasie biegiem ruszaj na zachód, później skręć na południe, aż do księżycowego ołtarza. Zabierz wszystko do plecaka i czym prędzej uciekaj z bagien. Znalezienie księżycowych drzwi będzie już dziecinną zabawą, a otwarcie ich posiadanym kluczem jedynie formalnością. Wchodzisz do następnego nie zbadanego obszaru, trzymaj się!

* * *

Podążaj na południe dopóki nie natrafisz na płytę z teleportem. Teraz na wschód przez bramę trafisz do krainy olbrzymów z toporami. Poruszaj się zwinnie i z gracją, a powolne osiłki nie będą mogły Cię trafić. W centrum tego obszaru znajdziesz ołtarz, na którym leżą interesujące przedmioty. Na północy znajdziesz ścieżkę prowadzącą do miasteczka, gdzie znajdują się trzy nowe sklepy. Używając Magicznej Mapy nie powinieneś dać się zablokować rozhisteryzowanym olbrzymom. Z kluczem wróć do płyty z teleportem, gdzie nieopodal są drzwi. Znaleziona przez Ciebie część metalu pasuje do nich idealnie. Nie muszę dodawać, że posuwasz się do przodu przekraczając próg.

* * *

Prosto na zachód, aż dotrzesz do niszy i znajdującej się obok bramy. W niszy znajdziesz magiczną broń „vorpal blade". Brama prowadzi na otulony mgłą upiorny cmentarz – tak, tam musisz iść. Aby nie narazić się na przykre spotkania z natrętnymi duchami, trzymaj się jak najdalej od posągu i grobowca znajdującego się w centrum cmentarza. Idąc na południe dotrzesz do bagnistego terenu, gdzie umiejętnie unikając złośliwych drzew musisz skręcić na wschód. W ten sposób dotrzesz do starożytnej świątyni.

Na prawo od wejścia na ścianie znajduje się przycisk, po wciśnięciu, którego otworzy się ukryty schowek. Tutaj znajdziesz klucz „fire key". Nie schodź na dół, ale używając magicznej mapy i lawirując (warto rzucić na drużynę czar „Accelerate" pomiędzy krążącymi dziurami w podłodze, przebiegnij przez sąsiedni pokój. W nim na prawo znajdują się drzwi, otwierane za pomocą znalezionego klucza. Może zdarzyć się tak, że wpadniesz, w którąś z dziur. Rozwiązania są dwa: albo po wzięciu klucza zapisać stan gry i rozpoczynać od początku, albo po znalezieniu się poziom niżej poczekać, aż drzwi się otworzą i będzie można wybiec po schodach na górę. Komnaty na dole nawiedzone są przez upiory zmarłych więźniów, nie walcz z nimi – są za mocne – ale unikaj każdego ich ataku, ciągle się ruszając (biegaj, kiwaj się, itp.).

Za drzwiami znajduje się korytarz prowadzący do klucza do drugich drzwi. Zamieszkują go wredne mumie. Użyj znowu czaru przyspieszającego „Accelerate", przebiegnij w tę, zabierz klucz i z powrotem. Znowu unikając dziur dotrzesz do drugich drzwi. Otwórz je i czym prędzej wbiegnij do środka. Tutaj leży na dębowym stole ostatnia część klucza otwierającego drzwi do wieży. Będziesz mógł ją zabrać kładąc na blacie jakąkolwiek monetę – bądź szczodry.

* * *

Nie pozostaje już nic innego, jak wrócić do wejścia do wieży umieścić w odpowiednim miejscu cztery części klucza i otworzyć przepięknie zdobione drzwi – kolejne trudy i niebezpieczeństwa przed Tobą.

Gdy przekroczysz próg drzwi, z trzaskiem zamkną się za Tobą i, aby przez nie wrócić, będziesz musiał znaleźć klucz. Przy oku zrób krok do przodu, po czym szybko wycofaj się do korytarza, unikając lecącej kuli ognistej – na szczęście tylko jednej. Na prawo w ścianach znajdują się przyciski. Ustaw się twarzą na północ i szybko wciśnij przycisk na lewej, a następnie na prawej ścianie – biegnij przed siebie niczym Indiana Jones. Dwie pierwsze bramy miniesz. Niestety, ostatnia będzie zamknięta. Wróć do oka, rzuć czar „Accelerate". Ustaw wskaźnik myszy na przycisku w ścianie znajdującej się na wprost bram. Następnie używając kursorów i myszy, wciśnij przycisk w ścianie i na złamanie karku biegnij tyłem przebiegając pod podnoszącymi się i opadającymi trzema kratami.









Zabierz magiczną mapę leżącą w niszy. Na lewo znajdziesz leżące na ziemi magiczne ostrze. Podejdź do niego i uaktywnij dopiero co wziętą mapę. Ustaw znak X tuż przy niszy i stojąc przy ostrzu rozkaż „służce" (tej z mapy), aby ruszyła do znaku X. W ten sposób zaniesie miecz „Tempest" we wskazane miejsce, a Ty będziesz mógł go stamtąd zabrać.

Teraz po schodach na górę. Przy drzwiach znajduje się sznur – pociągnij go. Gdy otworzą się drzwi wejdź do olbrzymiej sali, gdzie będzie aż tłoczno o zakapturzonych postaci. Nie prowokuj nikogo zabieraniem przedmiotów, czy agresywnym

Dungeon Master II
Legenda o Wieży Śmierci





działaniem. Po prostu skieruj się do mniejszej salki na wschodzie i tutaj rozpocznij produkcję „służek-strażników". Wkrótce dojdzie do walki z Vexirkami (tak się nazywają ci w kapturach), wszystko jednak powinny za Ciebie załatwić wyprodukowane i przez cały czas doprodukowywane magiczne służki. Możesz oczywiście spróbować zwykłych sposobów, czyli walka, walka i walka, ale to raz, że zajmie więcej czasu, a dwa, że zabierze Twoim śmiałkom dużo więcej energii. Gdy pył bitewny opadanie, podnieś z podłogi magiczną lagę „Numenstaff", której moc możesz regenerować wkładając do kotła. Dzięki niej otworzą się drzwi do kolejnego korytarzu, gdzie właśnie wchodzimy – wcześniej oczywiście zaopiekuj się wszystkimi możliwymi do zabrania przedmiotami.

* * *

Aby przejść przez zamknięte drzwi, musisz używając magicznej mapy ze „służką" oznaczyć miejsce z płytą w podlodze znakiem X. Następnie podejdź do drzwi i tutaj połóż na ziemi monetę. Następnie wyślij „służkę" do X. Gdy dotrze tam i upuści na płytę monetę, drzwi na chwilę się otworzą, a Ty musisz szybko się wślizgnąć do środka (można użyć „Accelerate"). Za drzwiami znajdziesz przycisk otwierający je na stałe. Za pomocą przycisku ROS na magicznej mapie, ujrzysz iluzyjne ściany. Przez nie dotrzesz na zaplecza mechanicznych oczu, które miotają kule ogniste. Należy zdjąć z każdego z nich pokrywę i wyjąć oko. Przy pierwszym znajdziesz klawisz w ścianie pozwalający na dotarcie do drugiego. Do kolejnych dwóch dotrzesz unieszkodliwiając dwa pierwsze, także przechodząc przez iluzyjne ściany i unikając nadchodzącego z przodu pocisku magicznego. Droga wolna czas przejść do końca korytarza.

* * *

Koło zębate z niszy pasuje do urządzenia w ścianie, które obsługuje drzwi – wystarczy wcisnąć przycisk. Chwyć natychmiast koło, podbiegnij do następnego urządzenia, w które włóż koło, naciśnij przycisk i tak, aż do końca korytarza. Musisz się spieszyć, gdyż na Twoje nogi czychają pojawiające się nagle dziury w podlodze. Po wpadnięciu do jednej z nich nie załamuj się tylko wejdź po drabinie i rozpocznij jeszcze raz zabawę z kolami. Możesz ewentualnie, wcześniej kupując w sklepie nieopodal starożytnej świątyni kilka kół zębatych, uprościć sobie zadanie.

Na końcu korytarza znajduje się wejście do pomieszczenia z maszyną. Oczyść obszar z natrętnych stworów, po czym zabierz z niszy klucz „Earth key". Obok znajduje się otwór w ścianie doskonale odpowiadający kształtom klucza. Włóż go tam, a otworzą się drzwi. Naciśnij przycisk obok, a stanie się rzecz straszna, klucz spadnie dwa poziomy niżej.











Niestety, aby posunąć się do przodu, trzeba będzie po niego zejść. Przekładając dźwignię spuścisz na dół drabinkę, po której dostaniesz się poziom niżej. Stąd na południe, do obszaru zamieszkanego przez nietoperze. Znajdziesz tam także olbrzymie głazy, które odpowiednio wepchnięte do dziur, otworzą Ci drogę do kolejnej drabiny na dół. Będąc na drugim poziomie musisz poszukać interesujący klucz. Znajduje się on na obszarze zamieszkanym przez dziwacznego potwora. Aby tam dotrzeć musisz iść najpierw na zachód, a później korytarzem na północ.

Samo odnalezienie klucza to nie wszystko (znajdziesz go na prawo od końca korytarza, tuż przy ścianie). Trzeba będzie jeszcze zabić natrętnego pana (Dru-Tan mu na imię). Możesz wykorzystać do tego korytarz z pulapką (druga brama na lewo od wejścia). Wejdź przez drzwi i odejdź o dwa kroki od najeżonej ściany. Gdy złośliwiec wejdzie do środka, pobiegnij do końca korytarza – w ten sposób uaktywnisz pułapkę, zamykając w niej jego i siebie – w niej znajduje się ukryty w ścianie przycisk otwierający drzwi. Wyskocz na zewnątrz i zamknij je za sobą, obserwując przez kraty miażdżone ciało Dru-Tana. Przy jego ciele znajdziesz klucz „Blood key" otwierający pierwsze drzwi. Tam też powinieneś się skierować. Za nimi czekają na Ciebie golemy, a na prawo przycisk w ścianie uruchamiający teleport przenoszący na poziom wyżej.

Przy drabince na górę znajduje się palenisko do maszyny, z pewnością pilnowane przez

DUNGEON MASTER II
LEGENDA O WIEŻY ŚMIERCI

INTERPLAY '95

CD-PROJEKT

PC 386DX, CD-ROM, 4 MB

CENA: 139,50 zł

złego magicznego sługę. Nie powinieneś mieć problemów z jego likwidacją. Gdy już będzie po wszystkim, wystaw swojego własnego służkę-strażnika, który nie dopuści do podobnego incydentu później. Golemy będą mogły wrzucać rozgrzane skały do paleniska, zaopatrując w ten sposób maszynę poziom wyżej w ciepło. Teraz już możesz wejść na górę.

* * *

Z odzyskanym kluczem „Earth key" będziesz mógł otworzyć drugie drzwi. Za nimi trzeba będzie pokonać otwierającą się i zamykającą dziurę w podłodze. Można to zrobić na dwa sposoby. Pierwszy to użycie czaru „Accelerate" i po wkroczeniu na płytę uruchamiającą zmiany dziury, przebiec do przodu momencie, kiedy dziura jest zamknięta. Drugi to stanięcie na płycie i uruchomienie magicznej mapy ze służką. Problem polegać będzie na tym, aby w momencie, gdy dziura zostanie zamknięta, wypuścić do przodu (za dziurę) służkę, która zablokuje nadlatujące magiczne pociski, w ten sposób pozwalając nam na swobodne przejście. Za dziurą znajduje się drabinka na górę.

* * *

Aby otworzyć drzwi, za którymi jest klucz „Master key" będziesz musiał znaleźć bezpiecznik „vacuum fuse" i włożyć go w odpowiednie miejsce w ścianie na zachód od drzwi z kluczem. Możesz zdobyć go kupując w sklepie kolo starożytnej świątyni lub rozbijając pałętającą się na tym poziomie magiczną skrzynię, która zawiera właśnie taki bezpiecznik.

Mając klucz „Master key" i koło zębate będziesz mógł otworzyć drzwi prowadzące do korytarza z dźwigniami. Pamiętaj, aby po otworzeniu drzwi zabrać klucz ze sobą. Dźwignie poprzestawiaj kilka razy, tak aby na końcu pozostały w pozycji „góra" – w ten sposób wszystkie drzwi po drodze będą otwarte oprócz ostatnich prowadzących do pokoju z pompą. Po drodze roztrzaskaj wszystkie baryłki, znajdziesz w nich ciekawe przedmioty. Używając klucza „Master key" będziesz mógł otworzyć ostatnie drzwi – znowu pamiętaj, aby go ze sobą zabrać. Będąc w pompowni, zabierz klucz „Iron key" i włóż kolejny bezpiecznik w dziurę w ścianie. Uruchom pompy i spuść drabinę na dół. Zabierz klucz „Cross key" i wróć do komnaty, gdzie znalazłeś „Master key". Za pomocą klucza „Cross key", będziesz mógł użyć drabiny na górę, co oczywiście powinieneś uczynić.

* * *

Stoły należy rozbić, aby przedostać się do sal z taranami. Tutaj będzie trzeba się wykazać sprytem i szybkością – rzuć czar „Accelerate". Sposób jest prosty, należy przebiec koło tarana, w momencie, gdy jest najbliżej ściany, jeżeli tego nie zrobisz zostaniesz wepchnięty do dziury i spadniesz poziom niżej – dobra rada: zapisz stan gry przed rozpoczęciem próby. Zabawę rozpocznij od tego najbardziej na wschodzie.

Gdy będziesz je miał za sobą, droga do komnaty z lustrami będzie już formalnością – ewentualne trudności mogą sprawiać mobilne teleporty i magiczni źli sludzy, ale na pewno sobie z nimi poradzisz. Aby dostać się na drugą stronę komnaty, będziesz mógł zastosować dwa rozwiązania.



Pierwsze: to ustawienie jednego z luster tak, aby kąt odbicia skierowany był na lustro centralne i odpalenie własnego magicznego pocisku, który odbijając





się uderzy w obiekt znajdujący się na północy, w ten sposób zamykając dziury w podłodze.

Drugie: ustawienie tak wszystkich luster (przy pomocy dźwigni i siły własnych mięśni), aby po naciśnięciu płyty kula ognista odbijając się od nich dotarła do zwierciadła centralnego i uderzyła w urządzenie wyłączające dziury.

W obu przypadkach, pomocna będzie magiczna mapa, dzięki której można obserwować tor lotu pocisku, ale także i ustawienie wszystkich zwierciadeł.

* * *

Teraz przenieś do komnaty z przemieszczającymi się teleportami wszystkie zwierciadła – oczywiście po jednym. Ustaw je w prostej linii z południa na północ, ale w ten sposób, aby teleporty znalazły się po jednej stronie. Następnie przesuwaj zwierciadła dotąd, aż teleporty zostaną zamknięte. Zamknięte drzwi w pokoju ze zwierciadłami, możesz wysadzić kilkoma kulami ognistymi. Z drzwiami obok teleportów nie pójdzie już tak łatwo. Wyślij magicznego służkę-scouta z mapy do miejsca pomiędzy czterema dziurami, po czym rzuć monetą w niego. Upadający kawałek metalu uaktywni płytę w podłodze, która zamyka dziury, a zarazem otwiera uparte drzwi. Za nimi przyjdzie Ci jeszcze raz użyć klucza „Master key", zanim wejdziesz do sali z zaworem.

* * *

Korytarz z błyskawicami należy pokonać szybko – czar „Accelerate" – ale i sprytnie – wykorzystując przerwę w wyrzucanych błyskawicach, która możesz obserwować za pomocą magicznej mapy. Na końcu korytarza znajduje się klawisz wyłą-



czający śmiertelne wyładowania. W niszy znajdują się dwa klucze, ale aby uniknąć pułapki możesz wziąć tylko jeden na raz.

Weź najpierw klucz „Onyx key". Za drzwiami, do których pasuje ten klucz, znajduje się magiczna komnata Zo, ale zanim tam się dostaniesz będziesz musiał zdobyć drugi klucz „Skull key". Spuść drabinę tuż koło wejścia, po czym skieruj się do komnaty z maszyną. Zamykając drzwi nie zapomnij zabrać ze sobą klucza „Onyx key". Zanieś go z powrotem do niszy i weź drugi klucz. Przejdź do komnaty ze zwierciadłami, skąd po drabinie dostaniesz się do magicznej komnaty Zo. Klucz „Skull key" przekręcony w zamku uaktywni teleport, przez który dostaniesz się do komnaty. Ognistą kulą uderz w najbliższe zwierciadło, a zniszczony zostanie stół. Zabierz pojemnik, zniszcz stół i otwórz spokojnie drzwi.

* * *

Przesuń zwierciadła, tak aby stały w bramach. Przestaw przełącznik znajdujący się w korytarzu do teleportu. Jeden z przełączników znajdujących się na południowej ścianie uaktywni strumień ognistych pocisków, które uderzą w środkowy kryształ. Następnie przejdź przez całą komnatę i wciskając kolejne ogniste guziki. Na koniec wciśnij przycisk znajdujący się na północnej stronie, który wyzwoli strumień niebieskich wyładowań. Po tym wszystkim drzwi pomiędzy planami powinny się otworzyć. Jeżeli nie, to trzeba będzie zejść na dół i dorzucić ognia do paleniska.

* * *

Otwórz drzwi otwierane kluczem „Onyx key" i wejdź do magicznej komnaty Zo. Tutaj uaktywnij cztery przełączniki. Uderz w środkowy kryształ, używając lagi „Numen staff", a otworzy się portal.

Rzuć czar „Accelerate", aby łatwiej uporać się z ruchomymi platformami. Gdy dotrzesz do obszaru, na którym radośnie przebywa sam Dragoth, rozpocznij masową produkcję służek-strażników – one powinny się z nim uporać. Oczywiście w sytuacjach pewnych podaruj panu kilka gorących kul, ale ogólnie lawiruj, produkuj, atakuj, po prostu bądź sobą, wszak to już ostatnia walka.

Życzę zwycięstwa i końcowej nagrody. Do następnego razu, dzielny podróżniku i Mistrzu Podziemi.

EMILUS CZARNOKSIĘŻNIK

P.S. Na stronie 45 znajduje się lista czarów i kilka wskazówek, to naprawdę już koniec.

Magia i Miecz

TOP SECRET

DOOM TROOPER™

Na przełomie października i listopada ukaże się pierwsza w Polsce gra karciana: Doom Trooper — Żołnierz Zagłady. Ta forma zabawy, mimo że jest całkiem nowa (pierwsza gra tego typu — Magic: The Gathering ukazała się w Stanach niecałe dwa lata temu) zdążyła już zdobyć liczną rzeszę miłośników. Systemy karciane mają swoje korzenie w manii kolekcjonowania kart sportowych, która opanowała młodych Amerykanów w latach osiemdziesiątych.

Jeśli chcesz spróbować swoich sił w tego rodzaju grze, musisz posiadać podstawową talię kart. Oczywiście jest to rozrywka dla kilku osób, więc twoi przeciwnicy również powinni mieć takie talie. W zestawie podstawowym, poza instrukcją, znajduje się kilkadziesiąt kart. Każda talia zawiera nieco inne karty, ponieważ wszystkich wzorów jest zazwyczaj kilkaset; dzielą się one na takie, które występują w taliach prawie zawsze, takie, które występują często i takie, które można znaleźć bardzo rzadko. Istnieją więc karty niezbędne dla każdego gracza i znajdujące się w każdej talii. Są jednak i takie, które w określonej sytuacji mogą dać swemu posiadaczowi znaczną przewagę — te trudniej jest napotkać. Zabawa polega więc nie tylko na zwycięstwie w danej rozgrywce, lecz także na zdobywaniu coraz to rzadszych i potężniejszych kart, kompletowaniu coraz mocniejszych talii, a w rezultacie — na zwiększaniu swych szans na wygraną.

Istnieją co najmniej trzy sposoby na powiększenie talii. Po pierwsze, można wymieniać karty z innymi graczami. Po drugie, można dokupić dodatkowe zestawy kart lub nawet nową talię. Trzeci sposób jest chyba najciekawszy. Twórcy niektórych systemów proponują, aby stawką w twojej rozgrywce była pula kart, do której każdy z graczy wkłada jedną ze swoich. Zwycięzca staje się właścicielem całej puli!

Karty kolekcjonuje się nie tylko dla ich bezpośredniej wartości w grze, lecz również dla nich samych. Na każdej z nich znajduje się ilustracja, wykonana przeważnie przez któregoś ze znanych rysowników. Każda karta jest więc w praktyce małym dziełem sztuki, a cała talia stanowi miniaturowy album.

Poza podstawową talią i zestawami dodatkowymi, wydawane są także rozszerzenia. Znajdują się w nich kolejne, silniejsze karty oraz rozwinięte zasady, opisujące nowe, otwierające się przed graczami możliwości.

Akcja gry Żołnierz Zagłady umiejscowiona jest w świecie gry fabularnej Kroniki Mutantów. Ludzkość opuściła zniszczoną Ziemię i zasiedliła resztę Układu Słonecznego aż po pas asteroidów. Jednak, gdy ludzcy zwiadowcy dotarli do dziesiątej planety — Nero obudzili Ciemną Moc, której słudzy, pięciu Apostołów wraz ze swoimi Legionami Ciemności zaczęło pustoszyć ludzkie siedziby. Już wydawało się, że rządzące ludzkością megakorporacje ulegną anihilacji, kiedy w jednej z nich urodził się człowiek, który uratował świat. Stworzył on Bractwo, przypominające swoją strukturą średniowieczny kościół, oparte na potężnych siłach zbrojnych i wszechwładnej Inkwizycji. Obecnie w Układzie Słonecznym panuje równowaga, żadna z sił nie może zdobyć przewagi. Istnieje nawet tajna organizacja pod nazwą Maska, której członkowie dbają, aby ta sytuacja nie uległa zmianie.

Gdy zaczynasz grać w Żołnierza Zagłady wcielasz się w postać jednego z członków Maski. Każdy z graczy kontroluje po dwa oddziały: szwadron żołnierzy zagłady i kohortę legionistów ciemności. Karty reprezentują wojowników oraz wspomagające ich przedmioty i czary. Zabawę zaczyna się z 5 punktami akcji, za które wykłada się wojowników. Każdy z nich wart jest pewną liczbę punktów — te punkty akcji trzeba wydać, aby wprowadzić go do gry. Tyle samo punktów zwycięstwa otrzymuje się, gdy się go zabije. Zwycięstwo polega na wyeliminowaniu wystarczającej ilość żołnierzy przeciwnika, by zebrać 25 PZ. W każdej rundzie można wykonać trzy akcje, takie jak: rzucenie czarów, ekwipowanie lub wykładanie wojowników oraz atakowanie.

Instrukcja zawiera dwa zestawy zasad: uproszczony i standartowy. Pozwala to rozpocząć grę bez konieczności przyswojenia sobie od początku wielu nowych pojęć i koncepcji. W Żołnierzu Zagłady preferowany jest agresywny styl gry. Jeżeli na początku pozostanie się trochę w tyle za innymi, to później trudno jest tę stratę nadrobić. Może to zniechęcić początkujących graczy. Pod względem technicznym Doom Trooper jest jedną z atrakcyjniejszych pozycji spośród tych, które są dostępne na światowym rynku. Rozszerzenia czynią grę jeszcze ciekawszą. Również graficznie gra prezentuje się znakomicie. Najgorsze ilustracje są bardzo ładne, zaś najlepsze... Karty wykonane są z trwałego materiału, co pozwala używać ich bez obawy przed szybkim zużyciem.

Zestaw podstawowy to 334 różne karty. Zapowiadane są również trzy dodatki: Inkwizycja, Warzone i Mortyfikator. Każdy z nich zawiera ponad 150 nowych wzorów kart. Pierwsze z tych rozszerzeń ukaże się jeszcze w tym roku. Między innymi znajdzie się w nim zupełnie nowy rodzaj kart — Relikty.

Wydanie w Polsce Żołnierza Zagłady jest obiecującym początkiem — miejmy nadzieję, że ukażą się również inne systemy karciane. Sądzę, że wszyscy chcieliby, aby tak było. Ja póki co czekam, aż Żołnierz Zagłady ukaże się na półkach polskich sklepów.

Grześ



Star Trek The Next Generation:

Space. A final frontier... Ech, łezka się w oku kręci – tyle to już lat oglądają ludzie ten serial. Zdawałoby się, że powinien już dawno, dawno temu umrzeć śmiercią cichą i spokojną, ale jednak nie. Statek kosmiczny NCC 1701 Enterprise wciąż przemierza bezkres galaktyki.

Oj, wiedział Gene Rodenberry co robi, gdy wymyślał scenariusz do pierwszych odcinków starego „Star Treka". Żadnemu serialowi w historii telewizji nie udało się osiągnąć takiej popularności. Cóż, „Star Trek" to jednak film kultowy, dużo więcej niż niskobudżetowe produkcje science-fiction jakich teraz wiele. Mało kto już teraz o tym pamięta, ale pierwszy wahadłowiec NASA nazwano Enterprise na prośbę widzów „Star Treka" (kto nie wierzy, niech sprawdzi).

Gry komputerowe opiewające przygody naszych dzielnych astronautów istniały w zasadzie od zawsze i to dla wszystkich możliwych komputerów. Najbardziej klasyczne były oczywiście te wykorzystujące tryb tekstowy, można w nie jeszcze pograć w niektórych BBS-ach. Potem zaś przyszły czasy CD-ROM-ów, grafiki w wielu milionach kolorów...

Tak zatem dochodzimy do „Star Treka – A Final Unity". Tak naprawdę jest to przygodówka (choć nie tylko – są tu też kawałki, powiedzmy symulacyjno-zręcznościowe), ale za to jaka! Już samo intro może przyprawić każdego gracza o wytrzeszcz oczu i gęsią skórkę – trzeba je tylko obejrzeć na karcie TrueColor i czymś lepszym od 486. W samej grze jest zresztą wiele równie dobrych animacji.

Po drugie dźwięk. Nie dość że mamy full-talking, to jeszcze postacie mówią oryginalnymi głosami aktorów filmowych, grających w serialu telewizyjnym. Wrażenie jest niesamowite, dotyczy to jednak tylko fanatyków Jean Luc Piccarda i jego kompanii. Za to muzyka i efekty dźwiękowe (szczególnie zaś odgłosy wydawane przez komputer pokładowy Enterprise) spodobać się powinny każdemu.

Poza wątkiem „przygodowym" mamy, przynajmniej teoretyczną, okazję dowodzenia Enterprise. W praktyce okazuje się jednak, że najlepiej zostawić wszystkie techniczne drobiazgi członkom naszej załogi.

Nie znaczy to bynajmniej, że nie warto pobawić się tymi wszystkimi wspaniałymi przyciskami i panelami, nad którymi pieczę sprawuje zwykle La Forge czy Worf. Problem tylko w tym, że na maszynach wolniejszych od Pentium 90 wszystko zaczyna działać przeraźliwie wolno.

Cóż – nie będziemy zbyt się rozpisywać, aby zostawić nieco więcej miejsca na porady dla tych, którzy zapragną zmierzyć się ze Star Trekiem. Umyślnie nie omawiamy dokładniej fabuły, po co bowiem psuć przyjemność oglądania intra? Pamiętajcie tylko, że nie warto tej gry uruchamiać na wolnym komputerze – tylko się rozczarujecie.

Garść pomocnych uwag

Przestrzeń

Musimy przede wszystkim teleportować uciekinierów na Enterprise. Spytajmy załogę o sugestie – zaproponowany zostanie plan przerwania wiązki holowniczej poprzez przelecenie przez nią. Aby uruchomić transporter będziemy musieli jednak opuścić osłony.

Następnie czeka nas dyskusja z kapitan Garidian. Umiejętnie przeprowadzona pozwoli na uniknięcie przelewu krwi, w przeciwnym razie będziemy zmuszeni zniszczyć jej statek.



Porozmawiajmy z uratowanymi. Okaże się, iż poszukują oni starożytnych zapisków mędrców swej planety, których odnalezienie może doprowadzić do przywrócenia „sprawiedliwości społecznej" w ich świecie.

Cymkoe IV

Reaktor stacji orbitalnej grozi eksplozją. Aby temu zaradzić, musisz wysłać grupę do wnętrza stacji. Wyjdź z pokoju i przepal fazerem (light stun) kabel przygniatający kobietę. Zapamiętaj trikoderem współrzędne kabla i za pomocą transportera przenieś go do pierwszego pomieszczenia. Teraz można już udzielić kobiecie pierwszej pomocy i porozmawiać z nią uzyskując kody dostępu do komputera stacji.

Udaj się następnie do windy i wybierz do pomieszczeń administracyjnych, gdzie uruchomisz awaryjne zasilanie systemów podtrzymywania życia. Zjedź następnie do maszynowni. W laboratorium odłącz zasilanie trzeciego przewodu – obcy statek odłączy się i odleci. Enterprise będzie go mógł śledzić tylko przez chwilę. W pomieszczeniu reaktora porozmawiaj z Inżynierem i odrzuć w przestrzeń uszkodzony reaktor.

Horst III

Porozmawiaj z Shanokiem i Reddreckiem. Reddreck poleci udać się na Horasię, co czym prędzej uczyń pod pretekstem dokonywania inspekcji.

Horasia

Podczas rozmowy powitalnej musisz zgodzić się na pozostawanie bez broni w trakcie rozmowy z konsulem. Po jej przeprowadzeniu udaj się do laboratorium. Po drodze poczęstuj małpkę owocem. W laboratorium za pomocą próbnika biologicznego zbadaj trupy zwierząt, zarówno na stole do badań jak i za pomocą skanera. Stojące w rogu laboratorium urządzenie (moduł polowy) zbadaj trikoderem i zabierz ze sobą. Podłącz się do komputera i wyduś z Melasa informację o nielegalnym przemycie zwierząt i dziwnych zejściach śmiertelnych lokalnej fauny.

Porozmawiaj teraz z konsulem i wydobądź zeń informacje o lydii i Aramucie. Porozmawiaj następnie z lydią, po czym udaj się do promu i wyjmij zeń generator. Za jego pomocą włącz zasilanie komputerów trzech biotopów, po czym zbadaj znajdujące się w nich rośliny i zwierzęta (modułami polowymi, pobierz też próbki próbnikiem biologicznym). Zebrane materiały zbadaj na skanerze w laboratorium, a następnie porozmawiaj poprzez komputer z Zzolis. Udaj się następnie do rezerwatu i porozmawiaj ze





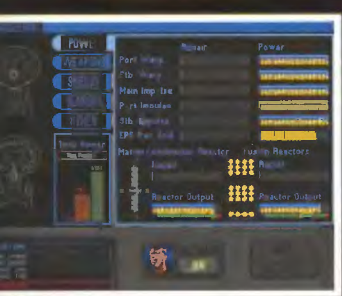
Scan By Vangis 2004
for CcOnLine

A Final Unity

strażnikiem Tzudanem. Poproś potem konsula o sprawdzenie lydi – ten czmychnie statkiem Aramuta, ale doktor Foerstch zostanie uwolniona. Porozmawiaj z nią i udaj się promem do generatora. Uruchom go, wyjdź do rezerwatu. Tam otwórz bramy, włącz generator, po czym zamknij zasobnik z uwięzionym niebezpiecznym stworzeniem.

T'Bak na Enterprise zidentyfikuje stwora jako Varnacha – mitycznego mieszkańca planety jego przodków. Udajesz się więc w pościg za lydią, który dopadnięty wyjawi położenie rodzimej planety Varnacha. Tamże poradź się Troi i poczekaj na odpowiedź na sygnał T'Baka.









Soniosho Epsilon IV

Porozmawiaj z Laraqiem i wejdź do pierwszej piramidy. W Świątyni porozmawiaj ze Stambyrem. Otrzymasz nagranie Fiutility of Wisdom. W drugiej piramidzie porozmawiaj z Madią, tak samo w trzeciej odbądź rozmowę z kapłanem. Udaj się następnie pod Wrota Oświecenia, gdzie znajdziesz uwięzionego Aelnota oraz panel z opisem w nieznanym języku. Od Laraqa otrzymasz kod tlumacza, uruchom zatem panel i uwolnij Aelnota. Otrzymasz dwa talizmany i klucz do skarbca.

Ze skarbca zabierz berło dziwne urządzenie i pierścień. W pierwszej piramidzie ofiaruj kapłanowi pierścień i urządzenie, w zamian za co dostaniesz nagranie melodii „Watch your step". Jako La Forge pokaż mu dziwne urządzenie i zamontuj je w instrumencie – otrzymasz nagranie „Travelling Music". W drugiej piramidzie daj kapłanowi berło i odegraj w transporterze „Travelling Music". Odgrywając melodie i zbierając kolejne nagrania musisz dostać się teraz do wrót. Włóż w nie niebieski talizman i zabierz Piąty Zwój.



Outpost 543

Po zakończeniu walk porozmawiaj z Klingonem Ky'Drakiem. Otrzymaj zezwolenie od komendanta placówki na kontynuację poszukiwań.

Frigis

Znów musisz walczyć, ale cóż to dla Ciebie. Na powierzchni planety weź od Laraqa programator, kryształ i klucz.

Horst III

Porozmawiaj z uciekającym Shanokiem, a następnie przetransportuj się na tereny wykopalisk. Oczyść wejście do groty za pomocą fazera. W środku, „na panelu" użyj klucza i programatora, a następnie przeanalizuj uzyskany obraz trikoderem. W obserwatorium zeskanuj trikoderem urządzenia obserwacyjne.

Udaj się teraz ruchomą platformą na szczyt skały. Skontaktuje się z Tobą admirał Williams, który wyśle Cię do systemu Yaji, gdzie jak zwykle zajmiesz się walką, po czym będziesz musiał udać się na Allanor.

Allanor

Zapamiętaj trikoderem tablicę odlotów (shedule). Wejdź następnie do przewodu wentylacyjnego utorowawszy sobie drogę fazerem. Odczytaj dane z panelu używając klucza. Następnie przyjrzyj się robotom w następnym pomieszczeniu. W pierwszym pomieszczeniu wyjmij z robota blokadę i zaraz potem wyłącz go trikoderem. Za halą napraw wbij kolec z zepsutego robota w przewód obwodu logicznego drzwi (najpierw zeskanuje je trikoderem), wyłącz zbliżającego się robota (trikoder), wyjmij kolec, i gdy śluza się otworzy, wbij go znowu. W pomieszczeniu ładowania robotów włącz stanowisko i zasilanie „kondensatora". Gdy się naładuje wyłącz zasilanie. Poczekaj aż będzie świecić się na nim tylko jedna lampa i wyłącz stanowisko. Potem zniszcz „kondensator". Porozmawiaj następnie (jako Jean Luc) z szefem Obcych. Przejrzyj dane na uruchomionym komputerze (niestety te najważniejsze skasuje szef Chodaków) i wylecz rannego Obcego, który ujawni kod systemu obronnego. Kawałkiem osłony (można go wziąć z tego miejsca, gdzie Obcy oberwał laserem) wyjmij klucz z nieaktywnego panelu, po czym wyłącz wszystkie systemy alarmowe.

W teleporcie wpisz współrzędne (klawisz środkowy w pionowym rzędzie i pierwszy od prawej w poziomym), włącz timer i dołącz do reszty grupy.

STAR TREK THE NEXT GENERATION: A FINAL UNITY

SPECTRUM HOLOBYTE /MIKROPROSE '94
IPS



PC 486, 8 MB,
ZALECANE PENTIUM

CENA: 158.60 zł

Przestrzeń

Aby rozszyfrować współrzędne sektora, w którym znajduje się broń, potrzebna jest jednostka czasu Chodaków. Aby ją uzyskać, udasz się do pulsara Gambara, gdzie Troi zaproponuje śmiałą wycieczkę na terytorium Romulańskie. Udaj się do bazy Hastnig Alfa (sektor 1 3 1), a stamtąd w pogoń za światłem pulsara do sektora 7 7 7. Podczas lotu będzie usiłował dać Ci po d... jeden (albo i więcej) krążowników romulańskich. Nie walcz z nim, tylko czym prędzej zmykaj (Tactical manouwers – Warping – Warp). Aby to dobrze uczynić będziesz musiał prawdopodobnie samemu zająć się maszynownią (La Forge sobie nie radzi), by uzyskać jak największą prędkość. Po analizie odleć do bazy w 1 3 1, a następnie do sektora 3 1 3. Komputer pokładowy Enterprise zawiera współrzędne odpowiedniej strefy, gdzie musisz się udać (9 14 16).

Tamże znajdziesz starożytną broń i rozpocznie się przeprowadzanie testów mających „ujawnić", kto będzie mógł jej użyć. Podczas ich trwania bądź przyjacielski i miły – zawiąż sojusz z Pentarą, podczas pierwszego testu traktuj prądem wyłącznie Chodaka. Generator pola wyłączysz używając dysków testowych. Pomóż przedostać się konkurentom na drugą stronę przepaści (używając dziwnego urządzenia podarowanego przez Picarda z przyszłości) zabierzesz stamtąd klucz do ostatnich drzwi), w końcu zaś nie niszcz obcych flot ani obcej rasy, lecz tylko wyłącz całe urządzenie.

Jeszcze jedno – opisane walki niekoniecznie muszą się przytrafić, jako że spotkania z innymi statkami są często losowane.

Gawron

Primal Rage

PRIMAL RAGE

TIME WARNER INTERACTIVE '95

BOBMARK

9 4 6 8

PC 4 MB, CD-ROM

Przemoc, brutalność, hektolitry bryzgającej krwi to cechy coraz częściej występujące w grach wydawanych aktualnie. Z czego to wynika? Nie wiem na pewno, ale pośrednio z czystej zależności popyt-podaż. Gry brutalne jak „Mortal Kombat" czy „Doom" dobrze się sprzedają, a to oznacza, że jest całkiem niemałe grono chętnych do ich kupna, a co za tym idzie - do zagrania w nie. Klienci kupują to, co chcą, a producenci dostarczają takiej rozrywki, na jaką jest zapotrzebowanie. Kolejnym dowodem na zaspokajanie potrzeb klientów żądnych komputerowej krwi może być wydana dopiero co nawalanka „PRIMAL RAGE".





Spełnia przez warunki gry brutalnej. Jako bohaterów mamy najgroźniejsze i najbardziej żarłoczne istoty jakie żyły kiedykolwiek na Ziemi – dinozaury. Aby tradycji stało się zadość wymyślona została legenda do gry. Najprawdopodobniej w najbliższej przyszłości (nie jest to jednoznacznie określone) Ziemię spotkała katastrofa. Olbrzymi meteor uderzył w powierzchnię błękitnego globu, czyniąc spustoszenie wśród ludzi, zmieniając kształt kontynentów, a co najgorsze, budząc ze snu stare zło – krwiożercze bestie, dinozaury. Pozostali przy życiu ludzie, których dawny świat runął w gruzach, uznali poszczególne bestie za swoich bogów. Dla nich i przez nich każda z grup zapragnęła zdobyć dominację religijną na całym kontynencie. W ten oto sposób poprzez kolejne starcia poszczególnych wspólnot wyznaniowych, zostanie wyłoniony ten najlepszy – najbardziej słuszny z bogów. Pojedynki odbywają się na poszczególnych kontynentach, ścierają się ze sobą bestie, ziemia drży, leje się krew, wirują w powietrzu wyszarpywane flaki.

Jak to wygląda jednak dokładnie na ekranie? „Primal Rage" ma wiele cech wspólnych z poprzednio wydanymi nawalankami. Mamy wspomnianą legendę, mamy coś w rodzaju turnieju – tym razem o zdobycie dominacji nad nową, zmienioną Ziemią – mamy kilku (siedmiu) przeciwników, każdy zróżnicowany pod względem wyglądu zewnętrznego, oraz ciosów specjalnych.

Co nowego powstało w grze? Nowym, a w zasadzie odświeżonym (wcześniej już powstały podobne walki na Amidze i ZX-Spectrum) pomysłem jest wprowadzenie do gry zamiast super-hiper ludzi, dinozaurów, pradawnych istot, które same w sobie miają już te nieprzeciętne możliwości, jak zianie ogniem, czy umiejętność wchłaniania kłapnięciem szczęki budki dróżnika wraz z nim samym w środku.

Postacie tworzone są dosyć ciekawą techniką animacji poklatkowych, co daje nam dobrze dopracowane i płynnie animowane sylwetki bestii przez nas sterowanych. Oczywiście im szybsza maszyna (także ilość pamięci: od 4 MB do 16 MB) tym lepszy efekt płynności i dynamiki walki. Poczwary przez cały czas się kiwają, machają ogonami, ruszają oczami i zębami, na ekranie mamy ciągły ruch. Oprócz głównych bohaterów widowiska, jakim jest każdy z pojedynków, zobaczymy kręcących się i kibicujących ludzi z poszczególnych wspólnot skupionych wokół wybranego stwora. Reagują oni bardzo żywo, na to co się dzieje na ringu. W przypadkach ekstremalnych wręcz wpadają w ekstazę uwielbienia dla swojego boga-poczwary i składają się w ofierze jako posiłek regeneracyjny.

Przebieg walki klasyczny. Zadając kolejne ciosy zmniejszamy siły przeciwnika, aż do ich całkowitego wyczerpania, co równoznaczne jest z przegraną. Wszystko to okraszone oczywiście eksplodującym sercem, lejącą się krwią i walącym się na ziemię zwiotczałym ciałem pokonananego. Dodatkową cechą, mającą wpływ na przebieg walki, jest kondycja psychiczno-nerwowa. Jej poziom przedstawiony jest za pomocą uproszczonego układu nerwowego. Z każdym ciosem oprócz kondycji fizycznej, ubywa trafionemu także kondycja psychiczna – w momencie w którym zejdzie ona do zera, umysł bestii w ten sposób zmaltretowanej przestaje kontaktować i mamy do czynienia z tzw. „urwaniem się filmu", czy po prostu omdleniem. Omdlałego przeciwnika bardzo łatwo pokonać wykonując jeden z potężnych ciosów specjalnych.

Sama strategia walki nie różni się zasadniczo od występujących w nawalankach wcześniej wydanych. Tak samo możemy stosować systemu „doskok-cios-odskok", mamy dostępne specjalne ciosy zadające zniszczenia na odległość, możemy wykonywać rzuty. Jedynie kłapanie paszczą i uderzanie ogonem może być czymś nowym. Oczywiście drogą do sukcesu będą ciosy specjalne, a przede wszystkim ich właściwe używanie. Zanim zasiądziemy do rozgrywki na najwyższym poziomie, warto przećwiczyć je najpierw w grze na dwóch graczy, a następnie wypróbować poszczególne techniki na kolejnych słabszych poziomach.

Wspomnę jeszcze o nowym sposobie wykonywania ciosów. Oto w „Primal Rage" mamy cztery rodzaje przycisków „FIRE". Podział jest na górny i dolny szybki oraz górny i dolny mocny. Oczywiście mocne są wolniejsze, ale zabierające więcej energii przeciwnikowi, natomiast szybsze błyskawiczniejsze, ale słabiej raniące. Jednak to nie koniec atrakcji. Wciskając oddzielnie każdy z czterech klawiszy uzyskujemy poszczególne rodzaje ciosów. Natomiast wciskając oba górne lub oba dolne zadajemy jeszcze dwa rodzaje ciosów, które można nazwać „bardzo silnymi" – zabierają one mnóstwo zapewniającej życie krwi.

Na prawej stronie podane są ciosy specjalne dla każdego z potworów, wraz z tzw. akcjami wykańczającymi, czyli „fatality" (oznaczone czaszkami) oraz kombinacją pozwalającą przyjąć posiłek regeneracyjny (oznaczony miską). Wszystkie kombinacje wykonuje się trzymając klawisze wysoki-szybki (HQ) i niski-szybki (LQ). Ciosy specjalne możemy używać w każdym momencie rozgrywki, „Fatality" - tylko gdy energia przeciwnika dojdzie do zera. Natomiast posilić możemy się dopiero, gdy jeden z naszych wyznawców przejdzie na „bliższy" plan – następuje to po naszej wyjątkowo widowiskowej akcji.

Cóż pozostało jeszcze do dodania, chyba tylko siąść i grać!

EMILUS









CHAOS

grab-n-throw: ⇨⇦⇦
slow power puke: ⇧⇦⇦
fast power puke: ⇧⇨⇨
fart of fury: ⇩⇨⇧⇦
ground shaker: ⇦⇧⇩
flying butt slam: ⇩⇨⇧⇩
battering ram: ⇨⇨⇨
golden shower: ⇩⇩⇧⇦
cannonball: ⇩⇨⇩⇩
churl: ⇧⇧⇩⇦
chomp a human: ⇨⇩⇦⇧



BLIZZARD

quick mega punch: ⇦⇧⇨
short mega punch: ⇦⇩⇨
long mega punch: ⇦⇨⇨
fake mega punch: ⇩⇧⇧
cold breath: ⇩⇦⇨
ice geyser: ⇩⇩⇧
punching bag: ⇨⇩⇨⇦
throw: ⇨⇩⇧⇦
air throw: 1+3 in air
brain bash: ⇩⇧⇨⇧
to-da-moon: ⇩⇩⇩⇧
redemption: ⇩⇨⇧⇩⇧
chomp a human: ⇨⇧⇨⇩



ARMADON

bed-o-nails: ⇩⇩⇨
iron maiden: ⇦⇧⇨
rushing uppercut: ⇨⇩⇨
gut gouger: ⇨⇨⇦
homication uppercut: ⇩⇨⇦
flying spikes: ⇨⇨⇧
spinning death: ⇨⇨⇩
failling spikes: ⇩⇨⇧⇩
gut fling: ⇩⇩⇩⇧
meditation: ⇨⇩⇨⇨
the impaler: ⇩⇦⇧⇩
chomp a human: ⇧⇨⇩



TALON

brain basher: ⇨⇧⇨
pounce and flip: ⇨⇩⇩
frantic fury: ⇩⇨⇦⇨
double slash: ⇩⇧⇨
face ripper: ⇩⇩⇨
jugular bite: ⇦⇨⇦
run forward: ⇨⇨⇨
run back: ⇦⇦⇦
heart wrenching: ⇨⇩⇧⇩
shredding: ⇨⇩⇧⇧
stampede: ⇨⇨⇧⇩
chomp a human: ⇨⇩⇦



DIABLO

slow fireball: ⇩⇦⇦
fast fireball: ⇩⇨⇨
torch: ⇧⇩⇩
hot foot: ⇨⇩⇨
mega lunge: ⇩⇧⇨
pulverizer: ⇧⇨⇨
inferno flash: ⇧⇧⇧
incinerator: ⇧⇨⇩⇩⇨
fireball: ⇨⇨⇨
infernal: ⇧⇩⇨⇦
chomp a human: ⇩⇧⇩



VERTIGO

slow venom spit: ⇩⇨⇨
fast venom spit: ⇩⇨⇦
voodoo spell: ⇨⇦⇦
teleport: ⇩⇩⇩
come slither: ⇦⇨⇨
scorpion sting: ⇨⇨⇩
air teleport: ⇩⇧⇧
petrify: ⇧⇧⇨⇨
shrink and eat: ⇨⇦⇩⇧
la vache qui rit: ⇦⇦⇩⇨
chomp a human: ⇩⇨⇧



SAURON

primal scream: ⇩⇧⇦
earthquake stomp: ⇧⇩⇩
cranium crusher: ⇩⇧⇧
leaping bone bash: ⇩⇧⇩
stun roar: ⇦⇨⇨
neck throw: ⇨⇦⇦
carnage: ⇦⇦⇧⇨
flesh eating: ⇩⇩⇩⇧
grape crusher: ⇨⇧⇩⇦
chomp a human: ⇩⇩⇧





Battle Beast

Jeżeli rozwój gier komputerowych można w ogóle dzielić na jakieś okresy, to ostatni z nich byłby z pewnością okresem „DOOM-a” i „Mortal Kombat”. Pojawienie się obu tych gier zaowocowało wysypem podróbek o różnej jakości, jednakże przeważnie gorszych.

Wszystko to zaczyna już trochę nużyć (gdzie te nowe pomysły!), dlatego też z ociąganiem zabrałem do domu pudełko ozdobione buńczucznym napisem „Battle Beast: The Ultimate Fight Game”. Rychło jednak okazało się, że akurat ta gra znacząco różni się od innych produkcji tego gatunku.

Przede wszystkim jest to gra dla Windows. Niedawno jeszcze było to nie do pomyślenia – mordobicie dla okienek. Teraz jednak mamy Windows 95 i dzięki temu pojawiają się gry działające także w starych Windows 3.1.

Druga to fabuła. Tym razem bowiem nie mamy do czynienia z żadnym turniejem sztukom walki poświęconym. Walczyć będziemy w dobrej sprawie – a mianowicie, jak to w grach często bywa, o ocalenie świata przed złym. Tym złym jest Toadman – Człowiek-Ropucha, który w chwilach wolnych od marzeń o świecie będącym jego podnóżkiem zajmował się genetycznymi modyfikacjami ropuch. Zaowocowało to pokoleniami zielonych, oślizłych stworzeń mogących pluć trującym jadem, które teraz powoli opanowują największe miasta świata.



W odpowiedzi na ten akt niewątpliwego terroru rozpoczęto produkcję Bestii Bojowych (czy jak tam kto chce, w każdym bądź razie nazywają się Battle Beasts). Są to miłe zwierzątka domowe, które dzieci mogą głaskać i drapać za uszami, lecz gdy tylko pojawi się zagrożenie (w postaci ropuch ma się rozumieć) przekształcają się w groźne maszyny do zabijania. W praktyce bestyjki te okazały się bardzo skuteczne – czymże zresztą może być góra stali w starciu z marną, choćby nie wiem jak zmutowaną ropuchą...



Toadman przeprowadził jednak sabotaż w fabryce bestii i udało mu się wprowadzić zmiany do programów kontrolnych. W efekcie bestie walczą nie tylko z żabami, ale także między sobą – i teraz już chyba wiecie co dalej?



Walkę rozpoczynamy niestandardowo, bo w tunelach kanalizacji miejskiej. Musimy nimi dopłynąć do jednej z kilkunastu aren, na których prowadzić będziemy nasze zmagania. Tunele są kręte, a na dodatek pełno w nich żab, które należy mijać (oba klawisze fire).

Ten kto pierwszy dostanie się na arenę ma kilkanaście sekund czasu dla siebie. Może spędzić go na tłuczeniu wałęsających się po okolicy zielonych żab (i tym samym na zbieraniu punktów), ale lepiej jeśli pozbiera różnego rodzaju bonusy. Jeśli zaś będzie bardzo bystry, może próbować otworzyć ukryte przejście do zbrojowni (wymaga to z reguły wykonania kilku, niezbyt oczywistych czynności – no i macie, doczekaliśmy gry logicznej w mordobiciu), w której „dopali” swojego potworka.

Jak widać tło walki nie jest tu pasywne, tak jak w innych tego rodzaju grach (patrz „Mortal”). Poza wspomnianymi powyżej bonusami i przejściami mamy tu jeszcze wiele elementów, z reguły niebezpiecznych dla zdrowia. Piecyki buchające parzącymi płomieniami, piły tarczowe, co tylko chcecie. Każda plansza poza tym ma dwa poziomy, pomiędzy którymi możemy sobie skakać.

Walczymy z reguły wręcz, acz używanie broni palnej także się zdarza (każda bestia wyposażona jest w przemyślne działko, a i laser można sobie odpalić). Ciosów, jak to w mordobiciu, całe mrowie. Cieszy jednak to, że każda z bestii ma zdecydowanie inną charakterystykę i wymaga innej strategii. Tutaj trzeba zacząć myśleć.

Występować możemy w postaci przyjaznej (małego, miłego zwierzątka), bądź zmorfowanej – dużej i groźnej. Co ciekawe w obu można efektywnie walczyć (co daje podwójną liczbę ciosów bestii). Poza tym tylko w postaci „łagodnej” możemy zbierać bonusy, czy też na przykład rozbijać szyby w oknach.



W użyciu są dwa przyciski fire – niby mało, ale liczy się kolejność naciskania klawiszy, tak że w zasadzie technika zadawania każdego ciosu przypomina tajne uderzenia innych mordobić. Z początku jest to trochę niewygodne (na przykład kolejnym wciśnięciem obu fire'ów możemy albo się „przemorfować”, albo użyć ciosu specjalnego – zbieranego zresztą jako bonus), ale po pewnym czasie zaczyna się podobać, a i urozmaica rozgrywkę (nie wystarczy samo tłuczenie w jeden przycisk, by powalić przeciwnika). Żeby nie było za trudno to podstawowe kombinacje klawiszy opisano w instrukcji, ale rzecz jasna istnieją także ciosy niepublikowane.

Gdy uda się już nam pokonać przeciwnika na wszystkich arenach, trafiamy na samego Toadmana. Najpierw zresztą musimy dać odpór jego ropuchom (i to w postaci „niezmorfowanej”). Ta rozgrywka kończy grę, trafiamy na nią niezależnie od tego czy gramy z kolegą, czy też z przeciwnikami komputerowymi.





BATTLE BEAST

7TH LEVEL '95

LICOMP

9	9	8	10

PC 486, 8 MB, CD-ROM, WIN 3.1 LUB WIN '95

Skoro już o tym mowa – grać można w pojedynkę, albo we dwóch, na klawiaturze lub przy użyciu joysticka. Wreszcie zaś dostępna jest możliwość gry po sieci, albo przez modem – miodzio, tym bardziej że dzięki temu unika się narzekań w rodzaju „zawsze grałem na klawiaturze, a tu muszę na joyu, bueeee".

Do wyboru mamy sześć bestii, różniących się nie tylko wyglądem, ale i „parametrami technicznymi". Instrukcja podaje dokładne charakterystyki, zredagowano ją zresztą w formie poradnika dla kupującego bestię, co bardzo mi się podoba.



Cała gra zrobiona jest „z jajem". Sama grafika, sama w sobie rewelacyjna, rysowana była z przymrużeniem oka. Dochodzą do tego przezabawne animacje, jakie możemy oglądać przy uruchomieniu gry oraz nasz szef – typowy wojskowy wydający nam rozkazy w sposób jakiego nie powstydziłby się najlepszy sierżant armii Stanów Zjednoczonych (tylko nie przesadźcie z ustawieniem głośności waszej karty muzycznej – ten pan naprawdę wrzeszczy).

W końcu zaś samo zachowanie bestyjek podczas walki – kupa śmiechu. Najlepsze są śmiertelne „zejścia" z areny (taki na przykład pancerny żółw zamienia się w piecyk węglowy), ale i inne animacje zasługują na pochwałę. Pięknie wyglądają szczególnie ciosy nie zmorfowanych bestii (rękawica bokserska na sprężynce, kula armatnia i inne takie).

Muzyczka pogrywa sobie z cicha podczas walki (ale idzie przez MIDI, więc bez GUS-a nie da się nią zachwycać), ciosy brzmią jak zwykle. Najlepiej wypadają gadki i ryki bestii – tego warto posłuchać.

„Battle Beast" to gra Windowsowa. Nie jest jednak źle – działa nawet na 386 z 8MB RAM choć wolno (a nie jest to nawet minimalna konfiguracja). Na 486 DX można już spokojnie grać i zapomnieć o tym, że gdzieś tam pod spodem są okienka. Gra działa najlepiej w Windows '95 – jest Autoplay i Uninstall.

Co tu dużo mówić – teraz to moje ulubione mordobicie. Co prawda nie ma tu krwi i jęku pokonanych, no ale w końcu ile można. Jest za to dużo zabawy, trochę myślenia, no i brak konieczności wychodzenia z Windows'95 do DOS-Mode, co już wkrótce może być zaletą. W każdym bądź razie polecam.

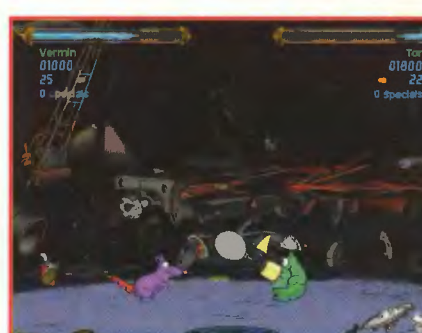
Gawron

PS. No i jeszcze jedno – razem z „Battle Beast" dostajemy demka najnowszych programów 7th Level. Jest tu między innymi jeden „poziom" z „Monty Pythons Complete Waste of Time", który stanowczo warto zobaczyć (no, a potem kupić pełną grę).










DMG
zapraszamy do współpracy...
windows '95
AL UNSER, JR. ARCADE RACING
ARCADE RACING DOESN'T GET ANY MORE THRILLING THAN THIS!
HOCKEY 95
GREAT Artists
STORY OF THE WORLD CUP 1930-1994
World Cup Soccer Encyclopedia
HUTCHINSON MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA 1995
A NEW FRONTIER
WORLD WAR II ENCYCLOPEDIA The European Theat
EXPLORING EARTH SCIENCE
DEALER
PAWEŁ WYRZYKOWSKI
UL. PNIEWSKIEGO 3
80-246 GDAŃSK-WRZESZCZ
Z.P.H.U. AVIS
UL. GRUNWALDZKA 8
11-300 BISKUPIEC
"KOMPAN" F.H.U.
UL. POŚWIATOWSKIEJ 5a
42-200 CZĘSTOCHOWA
"S.C. DYSK"
MARIUSZ RADECKI
JAROSŁAW BŁONIAK
UL.KRZYWOUSTEGO 48
70-317 SZCZECIN
P.P.U.H SCANMET SP.Z O.O.
UL. RADZIEŃSKIEGO 188
40-203 KATOWICE
wyłączny dystrybutor firm:
MERIT
MINDSCAPE
Attica
Digital Multimedia Group
00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39
TEL/FAX (48) (2) 620 82 99, 24 03 14
EMPiK
WINDOWS JEST ZASTRZEŻONYM ZNAKIEM TOWAROWYM MICROSOFT, CORP.

WYBRALIŚMY DLA CIEBIE



to co najlepsze



Najlepsze gry dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg:
do domu, za zaliczeniem pocztowym.
Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na adres:

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ WYDAWNICTW KOMPUTEROWYCH

WYDAWNICTWO **Bajtek**, ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

PC

Tytu gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
1942 Pacific Air War	MicroProse	386	95,16 zł
Armored Fist	NovaLogic	386	80,52 zł
Batman Returns	Gametek	386	70,76 zł
BC Racers	Core Design	386	53,68 zł
Big RedAdventure	Core Design	386	70,76 zł
Blade of Destiny	US Gold	AT	61,00 zł
Bureau 13	Gametek	386	85,40 zł
Buzz Aldrin's Race into S.	Electronic Arts	AT	48,80 zł
Cannon Fodder 2	Virgin	386, 8 MB	61,00 zł
Colonization/PL	MicroProse	AT	85,40 zł
Comanche	NovaLogic	386	91,50 zł
Christmas Lemmings 94/95	Psygnosis	AT	67,10 zł
Cuckoo Zoo/ PL	Electronic Arts	386	67,10 zł
Desert Strike	Gremlin	386, 1 MB	61,00 zł
Dracula	Psygnosis	AT	18,30 zł
F-14 Fleet Defender	MicroProse	386	73,20 zł
F-15 Strike Eagle III	MicroProse	386, 2 MB	61,00 zł
Fields of Glory	MicroProse	386, 2 MB, EGA/VGA	61,00 zł
Fight Of Amazon Queen	Renagade	386	75,64 zł
Football Glory	Black Legend	386	51,24 zł
Frontier Elite II	Gametek	386, 2 MB	36,60 zł
Guilty	Psygnosis	386	85,40 zł
Hand of Fate/PL	Virgin	386, 2 MB RAM, 20 HDD	67,10 zł
Hannibal /PL	Core Design	386	47,58 zł
Harpoon II	Electronic Arts	386	79,30 zł
Hired Guns	Psygnosis	386, 1 MB	36,60 zł
Humans 2	Gametek	AT	36,60 zł
IndyCar Racing	Virgin	386	56,12 zł
Innocent	Psygnosis	AT	46,36 zł
Ishar 2	Silmarils	386	39,04 zł
KA-50 Hokum	Virgin	386	85,40 zł
Kasparov's Gambit	Electronic Arts	386	67,10 zł
Kingmaker	US Gold	AT	61,00 zł
King's Table	Gametek	386	66,00 zł
Klik & Play	Europress	386	85,40 zł
Lamborghini	Titus	386	40,26 zł
Lands of Lore	Virgin	386, 2 MB, 21 HDD	85,40 zł
Leisure Suit Larry VI	Sierra	386, 15 HDD	73,20 zł
Litil Divil	Gremlin	386	69,54 zł
Manchester United PLC.	Krisalis	386	36,60 zł
Metal Mutant	Silmarils	386	24,40 zł
Mortal Kombat 2	Acclaim	386	140,30 zł
New World of Lemmings	Psygnosis	386	85,40 zł
Nomad	Gametek	386	76,27 zł
Pacific Strike	Electronic Arts	386, 15 HDD	67,10 zł
Patriot	Electronic Arts	386, SVGA	54,90 zł
Piotrków 1939	IPS CG	386, 2 MB	56,73 zł
Privateer	Origin	386, 20 HDD	73,20 zł
Quarantine	Gametek	386, 8 MB	69,54 zł
Retribution	Gremlin	386	97,60 zł
Return of the Phantom	Microprose	AT, 2 MB, EGA/VGA	61,00 zł
Robinsosn's Requiem	Silmarils	386	58,56 zł
Sabre Team	Krisalis	386	47,58 zł
Shadowcaster	Origin	386, 16HDD	61,00 zł
Scottish Open	Core Design	386	58,56 zł
Soccer Kid	Krisalis	386	47,58 zł
Starblade	Silmarils	386	24,40 zł
Storm Master	Silmarils	386	30,50 zł
Subwar 2050/PL	MicroProse	386, 1 MB	79,30 zł
Star Crusader	Gametek	386, 2 MB	80,52 zł
Syndicate/PL	Bullfrog	386, 4 MB	69,54 zł
System Shock/PL	Origin	486, 30 HDD	103,70 zł
Task Force	Microprose	386, 2 MB, MCGA/VGA	67,00 zł
Teenagent	Mirage	AT, 2 MB RAM	49,41 zł
Tesserae	Gametek	386	63,56 zł
TFX	Ocean	386	115,90 zł
The Games	Ocean	AT, 4 MB RAM	24,40 zł
Theme Park	Bullfrog	386, VESA, 18HDD	79,30 zł
UFO; Enemy Unknown	Microprose	386, 2 MB	67,10 zł
Ultima Underworld II	Origin	386, 2 MB,	73,20 zł
Universe	Core Design	386	58,56 zł
Utopia	Gremlin	386, 2 MB	30,50 zł
Wing Commander Armada	Origin	386	67,10 zł
Wolfpack	NovaLogic	AT	50,02 zł
Zool	Gremlin	386	36,60 zł
Zool 2	Gremlin	386, 2 MB	46,36 zł
X-COM: Terror z głębin/PL	MicroProse	486	85,40 zł

Amiga (wymagania 1 MB)

Apidya	Team 17	32,94 zł
Assassin	Team 17	32,94 zł
Arcade Pool	Team 17	38,43 zł
Alien Breed	Team 17	41,48 zł
ATR	Team 17	84,18 zł
Alien Breed Tower Assault	Team 17	68,32 zł
Body Blows+Superfrog+Over.	Team 17	68,32 zł
Body Blows	Team 17	28,67 zł
Cardiaxx	Team 17	23,16 zł
Creatures	Kompart	19,52 zł
Deep Core	ICE	26,62 zł
Drakula	Psygnosis	18,30 zł
Fields of Glory	MicroProse	61,00 zł
Fire Force	ICE	25,62 zł
Furry of the Furries	Mindscape	60,39 zł
Hired Guns	Psygnosis	46,39 zł
Humans 2	Gametek	30,50 zł
Innocent	Psygnosis	32,94 zł
K - 240	Gremlin	61,00 zł
King's Table	Gametek	63,00 zł
Kingmaker	US Gold	61,00 zł
Lost in Mine	MarkSoft	30 50 zł
Mr Tomato	Avalon	20,74 zł
Overdrive	Team 17	26 87 zł
Skid Marks	Acid Software	45,14 zł
Syndicate	Bullfrog	58,56 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Titanic Blinky	Avalon	17,69 zł
Total Carnage	ICE	25,62 zł
Trolls	Flair	26,84 zł
Tornado	Digital Integ	63,44 zł
Utopia	Gremlin	30 50 zł
Za Żelazną Bramą	Ego	26,84 zł
Zool	Gremlin	36,60 zł
Zool 2	Gremlin	43,36 zł

Amiga 1200

Fields of Glory	MicroProse	81,00 zł
Guardian	Acid	38,43 zł
New World of Lemmings	Psygnosis	85.40 zł
Oscar	Flair	32,94 zł
Overkill	Mindscape	32.94 zł
Roadkill	Acid	38,43 zł
Super Skidmarks	Acid	47,58 zł
Super Stardust	Team 17	91,50 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Tornado	Digital Integ	66,49 zł
UFO: Enemy Unknown	MicroProse	67,10 zł

KLASYKA

Cadaver / Pajoff	MicroProse	24,40 zł
Colonel's Bequest	Sierra	24,40 zł
Cruise for a Corpse	Delphine Soft	24,40 zł
Desert Strike	Electronic Arts	24,40 zł
Dungeon Master	Psygnosis	18,30 zł
F- 19	MicroProse	18,30 zł
Future Wars	Delphine Soft	24,40 zł
Gunship 2000	MicroProse	30,50 zł
King's Quest 1	Sierra	30,50 zł
Knights of the Sky	MicroProse	24,40 zł
Legends of Valour	US Gold	24,40 zł
Links - Golf	Access	18,30 zł
Manhunter 2	Sierra	24,40 zł
Midwinter II	MicroProse	24,40 zł
Operation Stealth	Delphine Soft	24,40 zł
Risky Woods	Electronic Arts	18,30 zł
Road Rash	Electronic Arts	18,30 zł
Shadowlands	Domer	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	30,50 zł
Wing Commander	Orgin	18,30 zł

Kupon znajduje się na stronie 26.

Objaśnienia do skrótów stosowanych w kolumnie wymagania:
AT - At 12 MHz, 1 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 386 - 386SX, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym, 486 - 486DX 40 MHz,
4 MB RAM, VGA, miejsce ne dysku twardym, karta dźwiękowa z WaweTable, mysz

Katalog z pełną ofertą wysyłamy bezpłatnie (można go zamówić telefonicznie).

ALERGIA

(...) Chciałabym Cię prosić, kochany Borku, abyś przysłał mi swoje zdjęcie. Mogłabym oprawić je w złotą ramkę i powiesić na ścianie.

Puma

Niestety, nie możemy przesłać Ci zdjęcia Borka, zwłaszcza w tym celu, który podajesz. Borek ma alergię na złoto. Zwłaszcza przy zobaczeniu większych ilości zaczynają mu się mocno trząść ręce i głośno przełyka ślinę.

DO WUJA

Co to do wuja znaczy, że A600 ma „praktycznie zerowe możliwości rozbudowy", jak to piszą w każdym teście A600.

Bigos

1. Wersja A600 projektowana była jako tani komputer-konsola i producent jej nadał skormne możliwości rozbudowy o dodatkowe urządzenia peryferyjne.

2. Zainstalowane w nim złącze PCIMCIA, mimo początkowych zapowiedzi jakoby miało być uniwersalne i umożliwiające podłączanie szerokiej gamy urządzeń peryferyjnych, okazało się na tyle nie popularne, że dzisiaj praktycznie w Polsce nie można nabyć urządzeń pod nie podłączanych.

3. Faktograficznie podchodząc do zagadnienia rozbudowy A600 znajdziemy argumenty za tym, że daje ją się rozbudować. Jednak ze względu na stosunkowo wysokie ceny tych urządzeń, zanikającą popularność samej Amigi i samą strukturę złączy wejścia-wyjścia zainstalowaną w A600, można śmiało powiedzieć, że możliwości robudowy jej są „zerowe" – dodając, że: dzisiaj, w Polsce i za rozsądną cenę.

DYLEMAT PIRATA

Ostatnio kupiłem sobie na Game Boya cartridge, który jest piracki. Czy coś stanie się mojej zabawce, jeśli włożę to [—] do mojego GB? Chodzi mi o to, czy może dojść do popsucia mojego cuda.

Mr Simon

Na pewno dostanie parchów i zacznie rzęzić, gdy ją włączysz. Być może również obraz stanie się kolorowy, co będzie znakiem, że Twoja zabawka zdecydowanie, nieodwołalnie i na zawsze się popsuła.

GRUSZKI NA WIERZBIE

Dnia 2 sierpnia (środa) 1995 roku w „Panoramie" poruszono temat gier virtual reality. Podobno wywołują epilepsję i psują wzrok. Ci co skarżą się na spuchnięte dłonie od joysticków mogą dostać od firm odszkodowanie. Czy w Polsce także jest to możliwe?

Tymi – The Docent

Słyszałem o epilepsji (właściwie w każdej oryginalnej instrukcji do gry jest ostrzeżenie przez nią) i psuciu wzroku (ale to nie tylko od gier; od oglądaniua telewizji też wzrok się psuje). Natomiast o spuchniętych dłoniach nie słyszałem i pewnie nie usłyszę, bo jaką firmę to obchodzi, że miałeś ambicję przejść np. całego „Dooma" czy „Magic Carpeta" na jedno posiedzenie.

HORROR WITA

Jeden chłopaczek domagał się plakatów lub cover dysków w TS. To ja mam pomysł: zróbcie jeden plakat, na którym będzie w całości pokazana NATURALNA, nie rysunkowa głowa (a może łeb) Kopalnego. Istnieje ryzyko, że czytelnicy się przestraszą i przestaną kupować TS. Moim zdaniem warto się poświęcić.

Bubek

Zamieszczenie NATURALNEJ, a nie rysunkowej głowy Kopalnego spowodowałoby masowe zejścia naszych Czytelników. A odszkodowania za utratę zdrowia?! Nie chcemy podcinać gałęzi, na której siedzimy, ani zbankrutować.

KONCERT ŻYCZEŃ

Dlaczego w TOP SECRET nie ma żadnej krzyżówki? W innych czasopismach np: „Bravo" jest krzyżówka, a nawet nagroda za jej prawidłowe rozwiązanie. Wasz magazyn byłby o wiele lepszy gdyby była w nim choć jedna krzyżówka. Hasła mogłyby dotyczyć gier komputerowych. Nich wasi czytelnicy prócz spisywania kodów i czytania opisów gier trochę pogłówkują.

Szczurek

„Wprost" ma wywiady z osobistościami świata polityki, „Cats" ma artykuły sprzeczne z wartościami, książka telefoniczna ma numery abonentów, a my mamy recenzje gier. I na tym chcielibyśmy się skoncentrować. Od czasu do czasu są konkursy, mamy stałe rubryki, ale wszystkie są podporządkowane ułatwieniu życia graczowi. Dlatego nie będziemy się posuwać do zamieszczania krzyżówek. Główkowania gracz ma dość przed klawiaturą.



NAŁÓG

Swojego C-64 nie widziałem na oczy już od ponad pół roku (komuś tam pożyczyłem i nawet nie chce mi się go odbierać), od ponad półtora roku na niej nie grałem, a jednak dalej kupuję wasze pisemko.

Arek

Twój stan jest ciężki, ale nie beznadziejny. Mamy nadzieję, że się z niego wyleczysz kupując nowy komputer, na którym będziesz chciał i lubił grać. Oczywiście nie zaprzestawaj nas czytać.

OSTRZEŻENIE

Strzeżcie się. Gawrony pierwsze uciekają z tonącego okrętu.

von Moltke

Z łodzi podwodnej podczas zanurzenia też?

PRECZ Z POSTĘPEMI (PENTIUM GO HOME)

Osobiście posiadam 486 SX, 4 MB RAM, CD-ROM 4x speed i SVGA 512 kB, wg waszych artykułów jest to kompletny rzęch, na którym nie da się pograć. Ja rozumiem, że np. pan Walendziak zarabia kilkadziesiąt milionów, ale tacy obywatele stanowią 0,00001% ogółu czytelników, a ja osobiście nie znam nikogo takiego, kto by miał za tatusia właściciela kopalni złota czy rafinerii. Ludziom ledwie starcza na bułkę z masłem, a jak ktoś kupi 486 to już jest spłukany. Tak, tak rozumiem, że postęp idzie tylko w jednym kierunku, ale tu jest Polska, epoka feudałów i złodziejska władza.

The Devastator

Mam 486 DX2/80, 4 MB RAM CD-ROM 4x speed i SVGA 2 MB, według naszych artykułów jest to kompletny rzęch, na którym coraz rzadziej daje się pograć. Ja rozumiem, że pan

Listy

Walendziak zarabia kilkadziesiąt milionów, a w dodatku obywatele, którzy tyle zarabiają pracują tyle, że nie mają czasu na czytanie TS (a szkoda). Ja również nie znam nikogo, kto by miał za tatusia właściciela kopalni złota czy rafinerii (w sumie jest w Polsce niewiele jednego i drugiego), a śniadania czasem nie jem (wbrew pozorom). Ale to nie powód, by obrażać się na rzeczywistość, czyli na producentów, którzy, mówiąc szczerze, leją sikiem prostym modulowanym na rynek, gdzie większość softu się kradnie, a większość tytułów sprzedaje się w setkach egzemplarzy. Wolą produkować na rynki, gdzie sprzedadzą programy w tysiącach, dziesiątkach czy setkach tysięcy sztuk. A tam ludzie kończą powoli ze sprzętem pod tytułem 486 i przesiadają się na Pentium. Firmy software'owe nadążają za tymi zmianami , o ile ich nie wyprzedzają. I po co tu się obrażać na nas, że opisujemy gry na coraz bardziej rozbudowane konfiguracje? Przecież około 90% tytułów pecetowych na naszym rynku to tytuły zachodnie!

PRODUKCJA PRZEMYSŁOWA

Czy myślicie o powiększeniu rubryki „Listy"?

Nietoperek

Może do 32 kolumn? Nie musiałbym grać w te nudne, nikomu niepotrzebne gry strategiczne, tylko odpisywałbym, odpisywałbym, odpisywałbym...

PRZED PRZEBUDOWĄ

1. Jaki to jest procesor Cyrix? Czy różni się tylko firmą od AMD?
2. Chciałbym kupić kartę muzyczną. Czy przy zmianie płyty i procesora karta mogła by zostać, czy byłaby do wyrzucenia?
3. Mam kartę VGA. Jak teraz bym zmienił na SVGA, to przy zmianie procesora i płyty mogla by ona zostać?
4. Czy lepiej dokupić drugiego twardziela, czy jednego większego?

Posiadacz 386

1. Procesorów Cyrixa jest kilka (np. 486 DX/40, 486 DX2/66), ale właściwie każdy ma swój odpowiednik w postaci procesora AMD. Różnice w wydajności między procesorami tej samej klasy są niewielkie.
2. Karta muzyczna będzie bez problemów pracować z nową płytą, jeśli ta ostatnia nie będzie uszkodzona.
3. Właściwie tak, ale nie będzie wtedy wykorzystać wszystkich możliwości,jakie da Ci nowa płyta. Nowe płyty mają magistrale VLB (starsze) lub PCI (nowsze) pozwalające przyspieszyć operacje graficzne. Można z nich skorzystać kupując odpowiednie karty graficzne. Jeśli teraz kupisz kartę SVGA, a nie masz płyty z VLB z pewnością będzie to kiepskie rowiązanie. Lepiej poczekać i kupić płytę z PCI, a następnie dokupić kartę. Jeśli już teraz masz VLB, możesz kupić kartę SVGA VLB, a następnie płytę pod 486 z VLB.
4. Biorąc pod uwagę to, że będziesz i tak kupował dysk lepiej kupić największy i najszybszy na jaki Cię stać (jeśli Ci będzie potrzebny).

PRZESŁANKI EKONOMICZNE

Czy będzie Wam wygodniej, jeśli do rubryki „Listy" będę pisal oddzielnie niż do T'N'T lub CZYTELNICY NADESŁALI, czy też wszystko zapakować do jednego listu, a Wy to potem rozdzielicie.

Barstschack

Wygodniej dla nas będzie, jeśli będziesz pisał oddzielnie, ale taniej dla Ciebie będzie napisać wszystko na różnych kartkach, wszystkie podpisać i wsadzić do jednej koperty.

SWITCH

Pomocy! Chcą mnie wziąć do armii!

Gróha van Luke

Musisz stanowczo zmienić swój image. Zostań satanistą gejem inwalidą w ciąży, w dodatku jedynym żywicielem rodziny o przekonaniach religijnych nie pozwalających Ci na służbę. Stanowczo nie udawaj, że jesteś upośledzony umysłowo. Mogą szukać głupiego!

TELETURNIEJ

Żółtaczka atakuje? Przyznajcie się, czyj to był pomysł z tymi żółtymi stronami?

Miecznik

Wybierz sobie prawidłową odpowiedź: nie ja; to konkurencja podłożyła nam świnię; w drukarni pomylili nasz papier z papierem na książkę telefoniczną; Dobrochna uparła się pomalować część stron na żółto, bo nie miała co robić; nawiązaliśmy kontakty z japońskim czołowym pismem o grach komputerowych; proszę o następny zestaw pytań.

TRUDNY WYBÓR

Chcę kupić komputer Amiga, lecz nie wiem jaki model wybrać: 600 czy 1200. Wydaje mi się, że jest więcej gier na A600 i są o wiele tańsze, choć mają gorszą grafikę od gier na A1200. A teraz zasadnicze pytanie: czy gry na A500 i A600 będą działać na A1200.

Ryu

Jeżeli wybór polega na rozstrzygnięciu kwestii, czy A1200 czy A600, to zdecydowanie radziłbym zakupić tę pierwszą. Mimo tego, że cena A1200 jest wyższa, to jednak po jej zakupie otrzymujemy komputer mający pełną strukturę 32-bitową, a nie jak w przypadku A600 16-bitową. Teraz w zasadzie wydawane są gry tylko na A1200, ewentualnie działające na A500/500+/600. Ceny gier na A1200 nie różnią się znacząco od tych na A600, w związku z czym jest to znowu argument za kupnem „większej" Amigi. Gry z A500 i A600 będą działały na A1200, która mimo posiadania nowych układów specjalizowanych, posiada dodatkowo możliwość emulowania starych ukladów zastosowanych we wcześniejszych modelach Amigi – jednak mogą się zdarzyć takie, które nie ruszą na A1200, stanowią one jednak niewielki procent.

TYTUŁ

Tak przeglądam go (TS – przyp. S.H.) i zastanawiam się dlaczego na str.4, gdzie jesteście wszyscy spisani jako stali współpracownicy, Emilus figuruje jako PAN Emil Leszczyński. Czy to jakiś tytul naukowy, a jeśli nie to co sobie myśli?

Zapałka

Ów PAN wziął się chyba od tego, że Emilus odkąd zaczął studiować dziennikarstwo często przechodzi koło budynku Polskiej Akademii Nauk. A co on sobie myśli? To pytanie nie do mnie.

WIND OF CHANGE

Kiedy coś zmienicie w swojej gazecie?

Michał Rodasik

Staramy się w każdym numerze zmieniać tytuły gier, które recenzujemy. Sam oceń, czy nam to wychodzi.

WSPÓLNA PASJA

Chciałbym wiedzieć jak trzeba pokonać potwora w piramidzie w grze nabytej w Niemczech ZELDA.

Leszek Kasperek

My też byśmy chcieli. Problem w tym, że nie mieliśmy ostatnio czasu by wyskoczyć po tę grę do Niemiec i w nią zagrać.

ZWOLENNICY REFORM

Zawiadamiam szanowną rEDAKCJĘ, że jest wielu zwolenników Triumwiratu. Jestem za „prawdziwymi i krwistymi" reformami oraz wpuszczaniem świeżego powietrza, co spróbował czynić wyżej wymieniony, ale nie do końca instytucji tej dano to zrobić. Samozwańczo założyłem Partię Zwolenników Prawdziwych Reform w TS.

Adolf H.
und Herman G.

My, co prawda, partii nie założyliśmy, bo siłą rzeczy musiala by ona być kanapowa, a na kanapę nas nie stać. Możemy za to bez zwłoki zadeklarować chęć utworzenia Bulwersującego Bloku Wkładania Reform. Reformy dla wszystkich!

ZADANIE

Wysłałem do was x listów, jeden waży 58 g. Ile listów wysłałem, jeżeli razem ważyły 1 tonę 325 kilogramów 69 gramów?

Siekiera

Pewnie dwa, ale ten drugi ze słoniem jeszcze do nas nie doszedł.

ZAMÓWIENIE

Czy można u was zamawiać numery archiwalne?

Maciora

Właściwie ostatnio chyba nie było okazji, bo nie drukowaliśmy w TS kuponów RETRA. Pewniej jest zakupić „Bajtka". Tam będzie można znaleźć kupon, który należy wysłać do naszego biura i czekać na zamówiony egzemplarz.

Na listy odpowiadał niezmiennie Sir Haszak z wyjątkiem fragmentów amigowych, w których wykazuje się niezmiennie dużą dennością, więc przekazał je Emilusowi.

CZYTELNICY NADESŁALI

CZYTELNICY GŁOSOWALI

Jestem w trakcie katalogowania opisów, które w ciągu ostatnich kilku miesięcy dotarły do rubryki „Czytelnicy nadesłali". Dostałem już pierwsze propozycje, co byście chcieli, aby się ukazało. Wśród zbiorów nie znalazłem na przykład mapy do „Castle Master". Jeżeli jakaś przyjdzie, to ma największe szanse na ukazanie się na tych łamach. Jeśli będzie więcej – wygra najlepsza. Gdy ktoś już ją kiedyś przysłał, dobrze by było, gdyby o tym mnie zawiadomił podając swoje dane i miesiąc, w którym list nadszedł (wykorzystując na przykład kartkę pocztową lub pocztę Fido).

Nie jest prawdą, że zamierzam pozbawić czytelników rocznych prenumerat, jak to zrozumiał pewien czytelnik. Ta rubryka jest przeznaczona TYLKO dla opisów od Was. Rzeczywiście nie wypowiedziałem się dostatecznie jasno, ale przez „skład" (nr 9/95) rozumiałem listy już nadesłane przez CZYTELNIKÓW.

Dean

Big Nose

Chciwi, biali ludzie wdarli się do naszej krainy i porwali zwierzęta, które tu żyły – powiedział wódz plemienia dżungli – wyślemy naszego najdzielniejszego i najsprawniejszego wojownika, aby uwolnił naszych przyjaciół. „Big Nose" podejdź do mnie – rzekł wódz – jesteś naszym najlepszym wojownikiem, liczymy na ciebie. Teraz już idź i wykonaj swoją misję.

Dostępu do zwierząt bronią ludzie (policjanci, kowboje, robotnicy) i różne rzeczy (bomby, szczotki). Na szczęście nasz bohater pokonuje wszystko kamieniami.

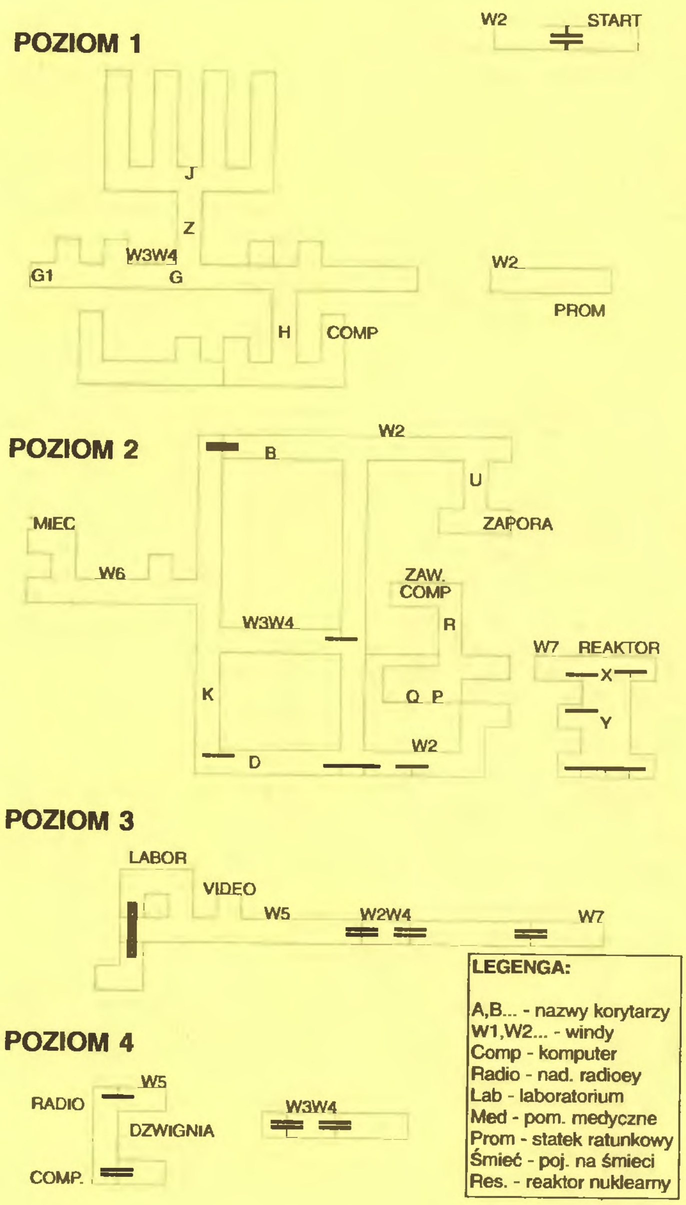
Gra składa się z trzech etapów: „Manhattan", „Wild West" i „Golden Gate Bridge". W każdym z nich trzeba uwolnić dwoje zwierząt. Aby tego dokonać, trzeba odnaleźć klucze i otworzyć klatki, w których ludzie zamknęli Twoich przyjaciół.

Po drodze napotkasz różnego rodzaju przeszkadzajki zabierające energię i życia, przedmioty dodające punktów.

Gra posiada średnią grafikę, ale za to wspaniałą muzykę. Polecam ją każdemu posiadaczowi C-64 i życzę jak największej uwolnionych zwierząt.

Krzysztof Kwiatkowski

Komputer: Commodore 64



Cywilizacja

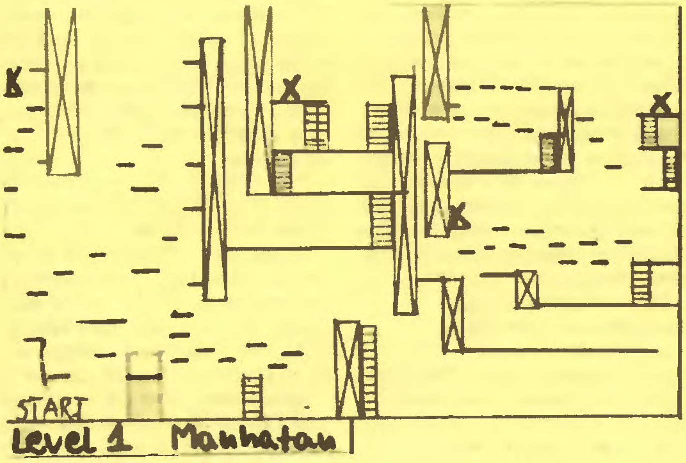
W roku 1993 firma Mirage Software wydała na rynek „małego" ATARI grę pt. „Cywilizacja". Jest to polska gra strategiczno-decyzyjna, gdzie jeden lub dwóch graczy próbuje zdobyć miasta i zniszczyć jednostki przeciwnika. W przypadku gry na dwie osoby liczba miast jest podzielona równo między graczy. Podczas gry z komputerem liczba naszych metropolii jest uzależniona od poziomu trudności wybranego na początku. Atak na miasto możemy przeprowadzić na kilka sposobów: od zaatakowania jedną jednostką, poprzez atak kilkoma jednostkami na raz, aż do zdobycia poprzez zniszczenie rakietą. W każdym mieście możemy zakładać fabryki, w których będą produkowane maszyny potrzebne do walki. Długość budowy jest wyrażona w kolejkach gry i jest uzależniona od liczby ludności zamieszkującej dane miasto. Liczba typów maszyn do produkcji jest bardzo duża: różnego rodzaju czołgi, ciężarówki, samoloty, armaty, wyrzutnie rakiet, okręty, pociągi, śmigłowce, piechota. Każda z tych jednostek ma własne parametry: liczba sztuk wchodzących w skład, siła obrony, ataku, prędkość (ruchy na kolejkę), zasięg, siła uderzenia (podczas ataku na miasto).

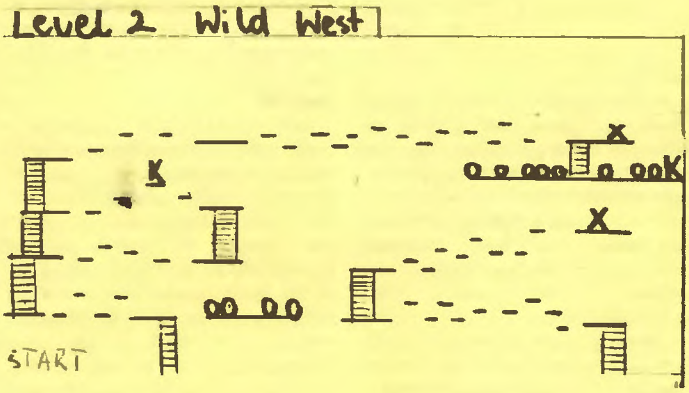
Podsumowując chciałbym stwierdzić, że „Cywilizacja" wykazuje bardzo rozbudowane cechy gry strategiczno-decyzyjnej. Ponadto istnieje możliwość uczestniczenia w zabawie dwóch osób, co może uatrakcyjnić rozgrywkę. Jest to raczej nietypowa opcja, z której naprawdę warto skorzystać.

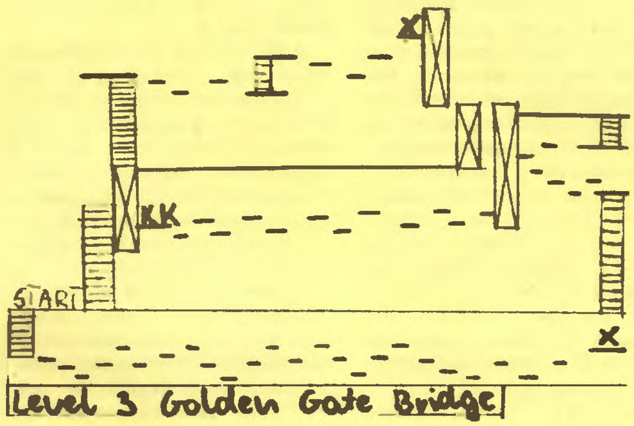
ATARAK

Produkcja: MIRAGE SOFTWARE
Rok produkcji: 1993
Cena: 6 zł
Komputer: ATARI XL, XE

Project Firestart







Legenda:

K - klucz

X - klucz

目 - klucz

O - klucz

W ramach eksperymentu „Project Firestart" naukowcy wyhodowali pełno mutantów, które nagle wymknęły się spod kontroli... I właśnie Ty, John Hawkins, masz zadanie zabić wszystkie mutanty, nawiązać kontakt z pozostałymi przy życiu ludźmi, odnaleźć dziennik pokładowy i uruchomić system samozniszczenia. A oto sposób, którym możesz tego dokonać:

Po locie statkiem nagle znalazłeś się sam w małym pomieszczeniu. Idź w kierunku drzwi. Wejdź do drugiego pomieszczenia i wsiądź do windy. Jedź na poziom 2. Idź w lewo. Znalazłeś się w korytarzu A. Wejdź w jego środkową część. Są tu dwie windy. Wsiądź do jednej z nich i wjedź na poziom trzeci. Skieruj się do lewych drzwi prowadzących do korytarza L. Jest tam winda uruchamiana kartą identyfikacyjną. Następne drzwi prowadzą do sali wideo. Po przeszukaniu zwłok powinieneś znaleźć kartę ID i laser. Wejdź do pomieszczenia z lewej strony. Na fotelu siedzi jakiś facet. Przeszukaj go, a znajdziesz kolejną kartę identyfikacyjną. Na stoliku leży kaseta video. Idź do sali wideo i obejrzyj przebieg eksperymentu. Weź kasetę ze sobą. Idź w kierunku wind. W tej chwili mogą zacząć się kłopoty. Mutanty zaczynają ożywać. Jeśli zobaczysz jakiegoś przed sobą, strzelaj do niego z lasera ile wlezie. Biegnij dalej, omiń pomieszczenie z windami. Znalazłeś się w korytarzu M. Idź na jego koniec i zjedź na poziom drugi. Skieruj się do korytarza X. Na końcu są drzwi reaktora. Nie idź tam, tylko skręć w dolne drzwi. Jesteś w korytarzu Y. Otwórz drzwi i wejdź tam. W następnym pomieszczeniu znajdziesz laser plazmowy, o wiele skuteczniejszy od zwykłego. Podczas gdy będziesz strzelał i rozprawiał się z mutantami, na pierwszym poziomie coś zaczyna się dziać. Jeden z hibernatorów otworzył się, uwalniając mężczyznę, który uruchomił procedurę przywracania czynności życiowych w drugim hibernatorze. Ty natomiast dotarłeś do korytarza G, znajdującego się na poziomie pierwszym. Na jego końcu znajdziesz drzwi. Otwórz je przy pomocy karty ID. Zastrzel mutanty, które próbują dostać się do hibernatora. Otwórz urządzenie. W środku zobaczysz Cryo, która opowie Ci coś o tamtym mężczyźnie. Wyjdzie, wejdzie do windy i pojedzie na poziom drugi. Będziecie w korytarzu F. Pobiegniecie w lewo. Gdy będziecie na końcu korytarza wrzuć dziewczynę do zsypu, a sam wróć do windy. Wjedź na poziom trzeci, idź do windy uruchamianej kartą ID. Zawiezie Cię ona do centrum kontroli. W następnym pomieszczeniu znajdź konsolę sterującą zsypem. Uruchom ją. Cryo jest już bezpieczna. Wróć do centrum kontroli i włącz system samozniszczenia. Od tej chwili masz 25 minut na opuszczenie bazy. Podejdź do radiostacji, włącz ją i wywołaj bazę Nexus. Przekaż informację o wykonaniu zadania i opuszczeniu Prometeusza. Wróć do centrum kontroli. Po uzyskaniu połączenia wybierz HELP, otrzymasz dalsze instrukcje. Pobiegnij do windy i zjedź na trzeci poziom. Idź w prawo, a gdy będziesz w korytarzu A pójdź w lewo i biegnij do końca. Za drzwiami znajduje się winda, którą dojedziesz do promu ratowniczego. Wejdź do środka, uruchom silniki. Teraz tylko znajdź pojemnik na śmiecie z dryfującą w środku Cryo. Usiądź wygodnie w fotelu i obejrzyj zakończenie.

Kilka rad:

1. Musisz doprowadzić do zniszczenia własnego wahadłowca. Jeśli tego nie zrobisz, nie będziesz mógł wysłać komunikatu z prośbą o pomoc.

2. Po pewnym czasie wykluwa się biały mutant. Jeśli zacznie Cię ścigać, musisz załatwić go za pomocą bariery siłowej.

Adam Głuszek
Łukasz Latacz

Wydawca: Electronic Arts'88
Komputer: Amiga, Commodore 64

SAVEGAMY

Liczba listów przychodzących do rubryki rośnie, z jakością nadsyłanych pomysłów bywa różnie, ale widać, że cała akcja się rozwija. Jak na razie mało kto korzysta z naszego edytora toteż praktycznie nie ma skryptów, ale myślę, że powoli będzie się to zmieniać. Przypominam, że każdej osobie, której list zostanie wykorzystany przy tworzeniu rubryki wysyłamy jedną z naszych dyskietek shareware – albo tę, na której znajduje się ostatnia wersja edytora savegame'ów autorstwa Gawrona, albo dowolną inną, wskazaną w liście przez jego autora. Edytor można również ściągnąć od nas z BBS-u, a jak dobrze pójdzie być może będzie go można znaleźć jeszcze i w innym miejscu, ale to na razie tylko życzenie i niesprecyzowane plany na przyszłość. Cóż, szkoda miejsca na smuty, zabieramy się do roboty i otwieramy pierwszy list z brzegu...

Shadowchaser (co by to nie znaczyło) przysłał nam kilka uwag odnośnie gier na... małe Atari (Livesl) Nie mają one wprawdzie wiele wspólnego z grzebaniem w savegame'ach, ale dużo więcej na małe Atari nie przychodzi, więc trzeba korzystać z tego co jest.

Pierwsza gra to
Congo Bongo
W dwóch miejscach w pamięci dokonujemy (monitorem) zmiany $D6 $A6 na $EA $EA. Liczba żyć powinna przestać maleć. Teraz łapcie się za dyskietkę z
Abracadabra
Podobnie jak poprzednio, tyle że sekwencję $C6 $86 zastępujemy sekwencją $EA $EA. Efekt dokładnie taki sam. Ostatni tytuł to
Joust
w którym dokładnie taka sama zmiana dotyczyć będzie ciągu $D6 $A8. Tym samym atarynkę mamy chwilowo z głowy (ciekawe, co wyjdzie z naszej ankiety, obawiam się, że atarowcy zniknęli już prawie całkiem).

Tomasz Szynalski napisał do mnie dość długi list, w którym trochę się nam dostało, a trochę nie, trochę się zgadzamy, a trochę nie (uchodzi pan za człowieka niezdecydowanego – I tak, i nie, panie redaktorze). Nie bardzo jest tu miejsce i czas na odpowiedź, szkoda że nie ma jak pogadać nos w nos, bo mogłoby być ciekawie. Nic to, zostawmy wszystkie uwagi na boku i weźmy się za nadesłane informacje o tym, co gdzie i jak pozmieniać w nagranych stanach gry w
X-Wing
a konkretnie w plikach *.plt, zawierających informacje o pilocie. Część dziur w pliku (czyli adresów, o których nie napiszemy) to miejsca rezerwowe, pozostawione przez LucasArts na przyszłe wersje gry. I tak, zaczynając od początku pliku, w trzecim bajcie zapisany jest stopień wojskowy (00 – Flt. Cadet, 01 – Flt. Officer itd). W bajtach 4 – 7 zapisana jest liczba punktów (Tour of Duty), cztery bajty czyli podwójne słowo. W bajtach 10-14 znajduje się informacja o posiadanych medalach (0 – nie ma, 1 – jest), 17 to Kalidor Crescent. Poczynając od 38 bajtu znajdują się cztery razy podwójne słowa, w których zapamiętane są liczby punktów zdobytych w najlepszych misjach treningowych na X-wingu, Y-Wingu, A-Wingu i B-Wingu (po kolei). Najlepsze wyniki w misjach historycznych (w każdym przedziale sześć razy po cztery bajty) zapamiętane są z kolei między adresami 160-183 (X-Wing), 224-247 (Y-Wing), 288-311 (A-Wing) i 352-375 (B-Wing). Tu uwaga do wszystkich grzebaczy – dajcie sobie spokój z informacjami o tym, gdzie są zapisane liczby punktów. W 99% wypadków ich zmienianie wpływa wyłącznie na dobre samopoczucie grzebacza, a nie ma wpływu na grę jako taką – a te drugie dane są o całe niebo ciekawsze.

Jedziemy dalej. Informacje o tym, które misje historyczne zostały zakończone, zaszyte są w bajtach 544-549 (X-Wing), 560-565 (Y-Wing) 576-581 i 592-597 (sami zgadnijcie co). Podobnie jak to było z medalami informacje zapisane są jako zera i jedynki. W bajcie 640 znajduje się numer wyświetlanego aktywnego TOD (musi być zgodny z informacjami zawartymi w bajtach 736-740). W bajtach 736-740 znajdują się informacje o aktywnych TOD-ach, 736 to tour 1, 737 tour 2 i tak dalej, 0 nieaktywny, 1 aktywny. Bajty 752-756 to z kolei numery ostatnio ukończonych operacji w kolejnych TOD-ach.

Teraz będzie seria danych słowowych (dwubajtowych), czyli liczby zestrzelonych obiektów. 1590-1591 – X-Wingi, 1592-3 Y-Wingi, 1594-5 A-Wingi, 1596-7 Tie Fightery, 1598-9 Tie Interceptory, 1600-1 Tie Bombery, 1602-3 Assault Gunboaty, 1604-5 Transportery, 1606-7 wahadłowce, dalej kolejno: Tug, Container, Freighter, Calamari Cruiser, Nebulon B Frigate, Corvette, Star Destroyer, Tie Advanced, Mine. Potem są lekkie przeskoki – 1632-3 to Comm Sat i 1636-7 to Space Probe. Dalej idą liczby przechwyconych (captured) obiektów – dokładnie tak samo, tylko zawsze o 48 bajtów dalej.

Jeszcze kilka danych: 1686-9 (cztery bajty) – wystrzelone lasery (?), 1690-93 – liczba trafień pojazdów, 1694-7 liczba trafień pojazdów naziemnych. 1698-9 to liczba wystrzelonych rakiet naprowadzanych, 1700-1 liczba trafień pojazdów (chyba rakietami, bo dokładnie to samo Tomek napisał o czymś zapisanym dziesięć bajtów wcześniej), 1702-3 liczba trafień naziemnych (patrz wyżej). Wreszcie 1704-5 to wartość opisująca Twoją rozrzutność, czyli liczbę zużytych myśliwców.

Uff, kawał roboty. Teraz szybko mała prywata, czyli odpowiedzi na Tomka pytania (mam nadzieję, że masz kopię swojego listu!) 1. Tak, ale nie radzę. 2. To było w ostatnim odcinku cyklu, zajrzyj tam. 3. Wiązka elektronów lata w tę i nazad, czasem rysuje coś na ekranie, czasem jest wygaszana i wraca nic nie rysując – to jest właśnie ten moment, poszukaj czegoś o konstrukcji kineskopu to zrozumiesz w czym rzecz. 4. Warto. Konkurencja będzie, ale dobrzy (czytaj: dobrze przygotowani) zawsze znajdą sobie robotę. Na razie nie przejmuj się szczegółami, tylko ucz się wszystkiego, zanim będziesz musiał się decydować, wszystko jeszcze może kilka razy stanąć na głowie.

Marcin Grzybowski grał w
The Blue and the Gray
ale nie szło mu na tyle dobrze, żeby nie mogło być lepiej. Postanowił znieść przeciwnika z powierzchni ziemi przez stworzenie możliwie silnej armii. Grał północą (Federal) i znalazł następujący algorytm:

1. Ustaw training na High i zapisz stan gry.
2. Zmień bajt spod offsetu C444h na 55h.
3. Zmieć Południe z powierzchni ziemi (masz ponad pięć i pół miliona rekrutów, nie znam dokładnych danych, ale podejrzewam że jest to conajmniej jedna dziesiąta całej ówczesnej ludności Ameryki Północnej, wliczając w to Indian, Eskimosów i renifery – najłatwiej policzyć te ostatnie, jako że występują tylko w Europie).

Marcin grał jeszcze w kilka innych gier, na przykład w Warlords. Przyznam, że nie bardzo rozumiem zapis, którego użył, ale zacytuję go dokładnie tak, jak było w liście. Być może patrząc na nagraną grę (czyli plik WARx.SAV) i poniższe informacje, uda Wam się z nich skorzystać: „Poniżej podaję offsety, pod którymi gra przechowuje pieniądze gracza. Największą wartością jaką można tam wpisać jest FF7Fh, odpowiadająca 32767 sztuk złota. The Sirians: 37356-7, Storm Giants: 37376-7, Grey Dwarves: 37396-7, Orcs of Kor: 37416-7, Elvallie: 37436-7, The Selentines: 37456-7, Horse Lords: 37476-7, Lord Bone: 37496-7." Podejrzewam, że Marcin rąbnął się wpisując adresy i poprawił je później dopisując wszędzie to „-7".

Jacek „Riddler" Inglot (nazwisko brzmi znajomo, ale może to tylko przypadek?) przysłał cztery bardzo treściwie informacje:
The Incredible Machine
Aby grać na dowolnym poziomie zmień w pliku TIM.CFG występujący tam znak na „z". Przyznam, że bez kopii pliku TIM.CFG nie wiem, o co chodzi – czy ma on jeden bajt długości? Nie sądzę.
Body Blows
Pod offset 011Bh w pliku BB.CFG wpisujemy FFh, co daje nam 225 kredytów (to ciekawe, zawsze myślałem, że FF to 255). Swoją drogą przypomina mi się pewna historia związana z grzebaniem w save'ach. Kiedyś Gawron siedział w redakcji i grał w „Privateera" albo coś podobnego. Brakowało mu kasy więc postanowił sobie jej dopisać. Sięgnął po jakiś edytor plików, wyszukał, gdzie znajduje się liczba odpowiadająca jego kasie po czym stwierdził „Teraz tylko nie przesadzić" i wpisał FF FF).
Sim Farm
Pod offsetem 139932 wpisujemy FF FF FF 7F i mamy kasy jak lodu.
Alone in The Dark
W plikach SAVExx.ITD pod offsetem 4DAA znajdują się dwa bajty odpowiadające za energię, można tam wpisać FF 7Fh (swoją drogą czy my kiedyś nie publikowaliśmy skryptu do naszego edytora, który to poprawiał?)

Aleksander Frydrych nadesłał nam kilka swoich próbek. Pierwsza dotyczyła „Gunshipa 2000" i nie wnosiła nic ponadto, co wydrukowaliśmy miesiąc temu, natomiast dwie pozostałe (mimo swojej nieortodoksyjnej formy) mogą się przydać. Pierwsza dotyczy gry
Scorch
(jeśli nie pamiętacie, o co chodzi – to takie strzelanie do siebie czołgami, można grać w kilka osób, opisywał to bardzo dawno temu Giant, ale jak widać ludzie ciągle jeszcze w „Scorcha" grywają). W nagranej grze od offsetu 382 do 460 zapamiętane są liczby posiadanych różnych sztuk broni. Alek proponuje, żeby powpisywać tam wszędzie „c", żeby mieć wszystkiego dużo, a żeby zdobyć więcej kasy – po prostu sprzedawać zdobytą w ten sposób broń.

Druga poprawka dotyczy gry
Street Rod 2
W pliku hotrod*.sav pod offset 37 i 38 można wstawić literę „c" żeby mieć więcej kasy. Nie wiem, skąd ta przewijająca się koncepcja litery „c" używanej jako wypełniacz, ale jak już tak jest, to niech tak będzie. Być może wyjaśnieniem jest dodatkowa informacja, zamieszczona w liście – są to pierwsze próby Alka, a jak wiadomo pierwsze koty za płoty...

To ciekawe. Właśnie otworzyłem list od Michała Domańskiego z Bochni i co widzę? Dokładnie taki sam pomysł na „Body Blows" jak ten przysłany przez Jacka Inglota. Nie będę przeprowadzać śledztwa, ale jestem praktycznie pewien, że obaj przepisali swoje listy z któregoś z konkurencyjnych pism. Michał przynajmniej nie popełnił głupiego błędu i napisał 255, a nie 225. Oj czytelnicy, czytelnicy, kogo chcecie zrobić w balona? Mnie? Nawet jak ja nie zauważę, to zauważą to inni czytelnicy i będą się z Was śmiać do rozpuku. I po co komu taki wstyd? Pozostałe dwa save'y są zapewne też zerżnięte, ale zamieszczam je – na odpowiedzialność Michała z Bochni. Pierwszy dotyczy gry starej jak świat (sam kiedyś w nią sporo grałem)
Supaplex
W pliku LEVELS.DAT zmieniamy drugi bajt po nazwie levelu na

01h i wystarczy zebrać jeden diament, żeby ukończyć grę (a konkretnie poziom. Z tego, co pamiętam z czasów kiedy sam grałem, gdzieś w katalogu gry znajduje się plik z atrybutem hidden, w nim znajdują się informacje o tym, które poziomy są dostępne – trzeba pozmieniać 00h na 01h, żeby móc grać na poziomach wcześniej niedostępnych; niestety, nie pamiętam już bliższych szczegółów). Trzeci tytuł z tego listu to

Genesia

w której ilość gotówki jest w dwóch bajtach 3CC0h i 3CC1h, wpisujemy tam – nie przesadzając – FFFFh.

No i proszę, jaka niezwykła zgodność czytelników. To już jest przegięcie – otworzyłem następny list, a w nim – nie zgadniecie. Następnym typkiem dołączającym do klubu oszukańców spod znaku kopi i kalki jest Tomasz Bilewicz z Łodzi. Co ciekawe, w jego liście pojawiają się następujące tytuły: „Scorched Earth", „Body Blows", „Sim City 2000" i „Shadow Caster". Tylko ten czwarty sprawia wrażenie w miarę nowego, wszystkie poprzednie już były (nawet jeśli ich dzisiaj nie wpisywałem – takie „Sim City 2000" przychodzi średnio dwa razy na tydzień). No cóż, weźmy pod uwagę tego nieszczęsnego

Shadow Caster

a następnym razem przed zasiąściem do pracy przejrzę wszystko, co znajdę w domu – i wydrukuję adresy wszystkich tych, która uda się złapać na oszustwie. Czyżby nasi czytelnicy byli głupsi niż czytelnicy pism A i B? W pliku GAME.SAV pod offsety 4658h, 4680h, 46A8h, 46D0h, 46F8h, 4720h, 4748h, 4770h, 4798h, 47C0h, 47E8h, 4810h, 4838h, 4869h wpisujemy 1010h i od tego momentu każda nasza postać ma 4112 hit points. Następnie pod offset 48C8h należy wpisać 09F8h, a pod 48CCh wartość 1010h, co da 2552 ramaining power – co by to nie znaczyło. Podejrzewam, że Tomek sam nie wie, co to znaczy i przepisał skądyś jak leci.

Uwaga – otwieram następny list. Ciekawe, co będzie w środku? Jest pewien postęp – przynajmniej „Body Blows" się nie pojawiły. Niejaki Sopel aka Przemek Sobstel przysłał następującą informację odnośnie gry

Warcraft

– w pliku SAVEx.SAV pod offsetami 1562, 1563, 1564, 1542, 1543 i 1544 (decymalnie) trzeba wpisać FFh. Ma to rozwiązać wszystkie problemy – nie wiadomo wprawdzie jakie ani jak, ale ponoć tak trzeba bądź też można. Można też dokonać zmian w grze

Zeppelin

wpisując w odpowiednim pliku pod offset 1102 (decymalnie) 6F FF FF FF FF (zapewne da to potworne ilości gotówki, choć podejrzewam, że zmienić należy nie pięć, a cztery bajty).

He, he. Właśnie otworzyłem następny list od Ryszarda Króla z miasta którego nazwy nie podam, ale zaczyna się ono na „K" i było stolicą Polski, który poza pewną ilością inwektyw pod naszym adresem (swoją drogą: porównując, żółty i pójdę pisze się przez ó z kreską, a nie przez zwykłe) zamieścił kolejne podejście do

Warcrafta

co nieco różniące się od tego zamieszczonego wyżej. Co my tu mamy? W tym samym pliku, o którym pisał Sopel dokonujemy następujących zmian: pod offsety 1430, 1442 i 1446 (pewnie decymalnie) wpisujemy 06h, pod 1438 (dec?) 64h, od 1453 do 1503 wpisujemy wszędzie 01h a pod 1454, 1459, 1464 i 1499 02h. Od tego momentu w każdej misji będziemy mieć najlepszą broń, konie i tarcze, a czarownicy będą mogli wzywać demony oraz będzie można stawiać wszystkie budynki.

Taki jeden gość z Warszawy (a dokładniej z Tarchomina, jak sam napisał) przysłał informacje o

Realms of Arkania

Oglądamy plik z rozszerzeniem GAM lub plik lastgame (ten ostatni ładuje się samoistnie po uruchomieniu gry). Znajdujemy imię naszego bohatera (występują dwa, jedno dokładnie pod drugim). Licząc od pierwszego bajtu drugiego imienia 25. (dec) bajt jest pierwszym liczby punktów doświadczenia. Następnie 38. (dec) to bajt z aktualną wartością odwagi (courage), a 40. (dec) z wartością maksymalną (odradzam wpisywanie zbyt dużych liczb). Dalej w takich samych odstępach są zapisane wartości wszystkich cech, wad, punktów energii i punktów astralnych.

46 linijek poniżej drugiego imienia znajduje się początek spisu przedmiotów znajdujących się w plecaku. Bajty oznaczające dwa kolejne przedmioty są oddalone o 27 (dec) bajtów.

Aragornie – konia z rzędem temu, kto wie co to znaczy 46 linijek niżej... Jakby co, to telefon do redakcji znajduje się w stopce i możesz do nas przekręcić, jeżeli akurat nie będziemy na targach, urlopach, w studiu DTP, służbowo na mieście, służbowo w domu albo na wagarach, masz szanse na nas trafić.

Taki jeden typek, co to ostatnio namiętnie ciął przez cały tydzień w

Crusadera

stwierdził, że jest tylko jedna rzecz, którą warto w tej grze zmienić – bajt pod adresem 1BDAEh. Jest to starszy bajt ilości pieniędzy, którego zmienienie pozwoli na dokonanie dowolnych zakupów w bazie. Z różnych względów osobnik ten nie ma co liczyć na dyskietkę shareware – głównie dlatego, że chce pozostać anonimowy, a anonimom nic nie wysyłamy.

Łukasz Sawicki przysłał kilka poprawek do gry

Ishar II

W savach grzebał już kiedyś Gawron, ale puśćmy jego ówczesne osiągnięcia w niepamięć, w końcu minęło już mnóstwo czasu, w dodatku nie pamiętam już na czym się ptaszysko skoncentrowało. Gra nagrywana jest w plikach z rozszerzeniem sav, Łukasz proponuje, by w bajtach 1026-1035 (zapewne decymalnie) wpisać 7530 (i tu już za diabła nie wiem, czy heksadecymalnie czy decymalnie, i czy ma być to kilkakrotnie powtórzone, ani – koniec końców – co ta zmiana ma dać. To taki przykład jak można napisać do nas list w taki sposób, żeby nic z niego nie wynikało, niestety prawie cały list jest taki). W bajtach 1291-1295 zapamiętane są poziomy (LEVEL) naszych bohaterów, warto tam wszędzie wpisać 9. W bajtach 1296 do 1300 znalazła się siła każdego typka, którym przyjdzie nam walczyć, wpisać należy 5A (wreszcie wiadomo, że heksadecymalnie). W końcu w bajtach 1301-1340 zapamiętane są pozostałe parametry (wpisujemy 13). Podane przez Łukasze wartości są – jak sam stwierdził – bliskie maksymalnych, ustalone doświadczalnie, większe wartości mogą spowodować kłopoty.

Grzegorz Filipek aka Wolfdisc przysłał nam sporą porcję solidnych informacji o kilku grach. Zaczynamy od starego, ale ciągle niezłego

Comanche

Piloci i ich status w tej grze zapisani są w pliku COMANCHE.NAM. Dla pierwszego pilota sytuacja ma się następująco: bajty 20h-28h to posiadane medale (wpisać 01, 02, 03 itd), pod offsetem 1DAh znajduje się liczba zwycięskich misji (maksymalnie 999, czyli musi to być co najmniej słowo). Dalej mamy liczbę punktów (offset 1FAh, maks. 99999999) i liczbę zestrzeleń (offset 21Ah, maks. 9999). Teraz wreszcie przyszła kolej na najgęstsze – wszystkie bajty z obszaru 23Ah-24Dh wypełniamy jedynkami (01h) i od tego momentu możemy latać w każdej misji.

Następna gra, którą zajął się Wolfdisc to

Rise of the Triad

Wprawdzie trudno tu mówić o savegame, ale jest to zupełnie nowy pomysł: jeżeli ktoś założył hasło, może je usunąć zmieniając zawartość pliku CONFIG.ROT. Wystarczy znaleźć linię z napisem „SecretPassword literki_i_cyferki". Zamiast literek_i_cyferek należy wpisać słowo „none", przy czym uwaga – pierwsza litera tego słowa musi się koniecznie znaleźć w tym samym miejscu, w którym zaczynał się ciąg cyferek i literek! (Zapewne chodzi o spacje, które brane są pod uwagę podczas analizowania zawartości pliku).

Ostatni tytuł od Wolfdisca to

Master of Orion

Zajmiemy się w nim plikiem SAVEx.GAM. Na pierwszy ogień pójdą nasze rezerwy produkcyjne, zapisane w trzech bajtach pod offsetem 7414h. Wpisujemy tam FF FF FF (żeby nie przesadzić). Teraz bierzemy się za planety. Odnajdujemy w pliku nazwę planety, którą chcemy się zająć i licząc (chyba decymalnie) od pierwszej litery jej nazwy modyfikować (albo nie) możemy: 12 – współrzędną X (słowo); 14 – współrzędną Y (słowo); 30 – maksymalna populacja na planecie (słowo, nie można przekroczyć wartości 2C01h). Bajt 32. to rodzaj planety: 00 – brak planety (dziwne, ale tak było w tym liście, zero to rodzaj planety typu brak planety); 01h - radioactive; 02h - toxic; 03h - inferno; 04h - dead; 05h - tundra; 06h - barren; 07h - minimal; 08h - desert; 09h - steppe; 0Ah - arid; 0Bh – ocean; 0Ch – jungle; 0Dh – terrain; 0Eh – gaia. Bajt 36 to wygląd planety. Mogą się tu znaleźć wartości z zakresu 00 – 22h. Bajt 40 to charakterystyka planety: 00 – ultra poor; 01 – poor; 02 – normal; 03 – artefacts; 04 – rich; 05 – ultra rich. Kawałek dalej mamy (offset 44) słowo określonego przez Wolfdisca jako „zaangażowanie produkcji" (wpisujemy FF FF), a pod offsetem 48 liczbę fabryk (maks. 0F27h). 54. bajt to przynależność planety (00 – ty, 01-05 – przeciwnik). Oczywiste, że to co może znaleźć się w tym ostatnim bajcie zależy od wyborów dokonanych na początku gry. Pod offsetem 58 można się spodziewać aktualnej populacji na planecie (maks. 2C01h, wpisanie FFFFh spowoduje, że planeta będzie uznana za niezamieszkaną). Słowo spod adresu 94 to liczba baz, 104. bajt to stopień osłon i wreszcie 118 bajt to informacja o StarGate (jedynka – jest, zero –brak).

Tyle od Wolfdisca, teraz jeszcze szybko to, co przysłał nam Tomek 'Martin' Szatkowski. Przyjrzyjmy się grze

Liga Polska Manager

Stan gry nagrywany jest w plikach 1.lsv, 2.lsv i tak dalej. Pod offsetem 35951 i 35952 wpisujemy FF FF i mamy forsy jak lodu, co powinno zastąpić wszystkie inne problemy. Jeśli to jednak komuś nie pomoże, może sobie jeszcze podrasować zawodników. Licząc od pierwszej litery imienia zawodnika mamy: w 22. bajcie umiejętności techniczne, w 23. szybkość, w 24. podanie, a w 25. strzał. Pięć minut i mamy drużynę, której nie oprze się nikt, łącznie z mistrzami świata.

Z ostatniej chwili – spotkała mnie kolejna przykrość... W listach, które właśnie przyszły powtórzył się (niemal słowo w słowo) tekst o Commanche... Wszystkim, których listy zostały uwzględnione, mimo że sami nie potrafią odróżnić bajtu od zapisu heksadecymalnego gratuluję i życzę dalszych sukcesów w życiu. Innym (tym uczciwym) przypominam, że znacznie większą wartość mają listy, które poczekały dwa dni przed wysłaniem, za to zawierają informacje sprawdzone i zapisane w sposób jednoznaczny, niż listy wysłane od razu, ale zupełnie niezrozumiałe. Do zobaczenia za miesiąc.

Borek

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszaw

Pole do popisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.

LISTA PRZEBOJÓW KOMPUTERA TYPU: XYWA:

HITY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

SHITY

1
2
3
4
5
6
7

Aby zamówić dyskietki, należy:

- Wypełnić kupon znajdujący się na tej stronie,
- Cena zestawu zależy od liczby dyskietek. Cena jednej dyskietki wynosi 5,49 zł (54.900 starych zł). Do tego dodać koszt wysyłki, wynoszący 3,50 zł (35.000 starych zł) niezależnie od ich ilości,
- Obliczoną sumę wpłacić przekazem na nasze konto,
- Kupon i kopię odcinka przekazu wysłać na adres:

Wydawnictwo "Bajtek"
TS SHAREWARE
ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa
Nasze konto:
Wydawnictwo "Bajtek"
PBK S.A. IX Oddział w W-wie
370031-534488-139-11

TOP SECRET Shareware - Zamówienie

Imię i nazwisko (nazwa firmy)

Ulica, numer domu i numer mieszkania

Kod pocztowy **Miejscowość**

Zamawiam dyskietki TS Shareware nr:
PC - 1.☐ 2.☐ 3.☐ 4.☐ 5.☐ 6.☐ 7.☐ 8.☐ 9.☐
AMIGA - 1.☐

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE 10/95

IMIĘ I NAZWISKO:.................................
ADRES:.................................
....
KOD:........ MIASTO:.................................

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier:

NAZWA	KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

ŁĄCZNA KWOTA

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego ....
podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru. Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

STRZELAJ PIERWSZY!

LOGITECH



LOGITECH WingMan EXTREME

NOWOŚĆ!



LOGITECH ThunderPad

NOWOŚĆ!



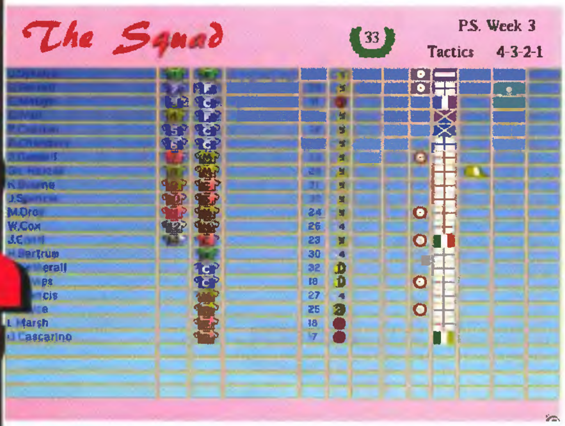
LOGITECH WingMan LIGHT

WYRÓŻNIENIE W TEŚCIE JOYSTICKÓW!
(GAMBLER NR 9/95)

TORNADO

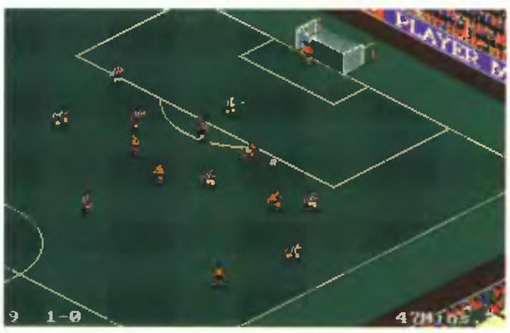
TORNADO CENTRALA:	ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, skr.poczt.61, tel./fax: (22) 41-00-56, 40-21-71, 40-01-03
ODDZIAŁ GDAŃSK:	ul. Jagiellońska 13, 80-371 Gdańsk, tel./fax: (58) 531-431
ODDZIAŁ KATOWICE:	ul. Grabowa 3, 40-097 Katowice, tel./fax: (32) 58-49-69, 58-98-64, 59-66-11 w.15
ODDZIAŁ KRAKÓW:	ul. Królowej Jadwigi 33, 30-209 Kraków, tel./fax: (12) 67-36-80, 67-16-56
ODDZIAŁ POZNAŃ:	ul. Latawcowa 17, 60-407 Poznań, tel./fax: (61) 47-72-93
ODDZIAŁ WROCŁAW:	Plac Strzegomski 5/7, 53-681 Wrocław, tel./fax: (71) 55-70-42

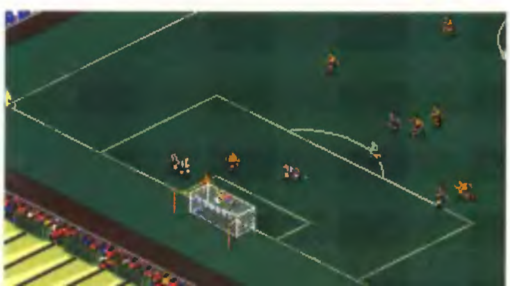
1 Player Manager 2 ★★★★
2 Breach 3 ★★★











Player Manager 2

Rynek menedżerów piłkarskich, zwłaszcza ligi angielskiej, jest już tak gęsty, że producenci starają się wydawać teraz programy o zarządzaniu klubami żużlowymi czy zespołami Formuły 1. Ci, którzy jednak obstają przy przy świecie piłki nożnej wprowadzają opcje nie mające z menedżerem nic wspólnego, ale z pewnością czyniące grę atrakcyjniejszą. Tak jest w „Player Manager 2", opowiadającym o zmaganiach trenera w jednej z 4 lig angielskich.

Kupując „Player Managera 2" w rzeczywistości dostajemy dwie gry: menedżera i symulator piłki nożnej.

Menedżer

Nie ma w nim zbyt wielu funkcji administracyjnych. Owszem rozbudowuje się stadion, ale nie wykracza to poza dotychczasowe osiągnięcia „Premier Managera 3" czy „Ultimate Soccer Managera" (jednak należy uważać, jakie zdanie na temat rozbudowy stadionu ma zarząd klubu, bo inaczej można się pożegnać z pracą). Koncentrujemy się zatem na kompletowaniu składu kadry, trenowaniu zawodników i opracowywaniu taktyki.

Ten ostatni dział udało się zresztą bardzo ładnie rozwinąć. Wbudowany edytor pozwala na przygotowanie szczegółowego rozrysowania, gdzie będzie znajdował się KAŻDY z zawodników, gdy piłka będzie w określonym sektorze boiska i na jakich pozycjach znajdą się gracze, jeśli piłka zostanie podana np. o 3 sektory do przodu. Edytor umożliwia także zróżnicowanie ustawienia w zależności od tego czy to my mamy piłkę, czy przeciwnik. Ponadto można obejrzeć i zmodyfikować standardowe ustawienia przy rzutach rożnych z lewej i prawej strony boiska, wznowieniu gry ze środka i od bramki. O wariantach wykonywania rzutów wolnych nie pomyślano.

Sam początek gry o tyle różni się od pozostałych, że drużyny nie wybieramy, a jest nam przydzielana. Potem czeka nas wybranie trenerów i treningu zawodników, przy czym mamy wspólny trening drużyny (ćwiczenie ustawienia na boisku i stałych fragmentów gry) oraz indywidualny (strzelanie, podania, kiwanie, kondycja, kontrola piłki).

Ciekawe są opcje pozameczowe. Możemy np. otrzymywać od kibiców rady, co należy w drużynie zmienić, by grała lepiej, możemy sobie odpocząć wyjeżdżając na urlop, przed samym meczem możemy odbyć poważną rozmowę z zawodnikami. Cała reszta nie odróżnia „PM2" od innych programów tego typu: zawodnicy z kilkoma współczynnikami, określającymi ich umiejętności, treningi, masażyści, doprowadzający kontuzjowanego piłkarza dostanu używalności tym szybciej, im więcej pieniędzy dostaną, całkiem niezły mechanizm wyszukiwania nowych zawodników, formą przypominający ankietę. Słowem standard.

Własnoręczne kopanie piłki

Gdy drużyna wybiega na boisko, mamy do wyboru 4 reakcje: wziąć sprawy w swoje ręce, czyli chwycić joya i spróbować nadrobić niedociągnięcia taktyczne pracą rąk własnych, obejrzeć skrót meczu polegający na odnotowaniu najważniejszych wydarzeń na boisku (strzelone bramki, pokazane kartki), obejrzeć cały mecz z ławki trenerskiej nie biorąc w nim udziału (tylko decydując o zmianach), w końcu obejrzeć mecz w przyspieszonym tempie na podglądzie.

Autorzy nie ograniczyli się jednak do prostego dołożenia symulatora piłki. Rozpoczynając grę lub podgląd całego meczu można sobie wygrać jedno z 4 rzutów boiska: z góry, by grać góra-dół (á la „Sensible Soccer"), izometrycznie (á la „FIFA Soccer '95"), z góry, by grać z lewa na prawo (brak odniesień) i z boku, by grać z lewa na prawo (á la „Manchester United").

Sama rozgrywka jest dość trudna (wymusza grę podaniami) i trochę niedopracowana (np. piłka przechodzi przez bramkę tuż koło słupka i odgwizdywany jest aut). Po dostaniu 10:1 z najsłabszą drużyną szybko się do niej zniechęciłem.

Wady i zalety

Kto szukałby realnych odniesień do ligi angielskiej może się srodze zawieść. Zostały z niej nazwy drużyn i niektóre reguły. Już nawet liczba drużyn w poszczególnych ligach została zmieniona, nie mówiąc o nazwiskach graczy. W podziw wprowadzają też niektóre decyzje zarządu klubu: np. po kolejnym, wygranym meczu pucharowym, prowadząc drużynę będącą na II miejscu w tabeli, a więc mającą duże szanse na awans, dostałem wypowiedzenie ze względu na „konieczność przeprowadzenia zmian organizacyjnych" – GAME OVER (warunkiem kontynuowania gry jest praca w jakimś klubie, dlatego radzę robić savegame'y i po otrzymaniu takiego komunikatu wgrać grę i zmienić klub – po co pracować z półgłówkami?). W tym momencie szlag mnie jasny trafił i mało nie zabiła apopleksja, bo logiki w tej decyzji nie było nijakiej.

Kończąc ogłoszę krótki werdykt: jeśli nie będzie się starało udowodnić swej zręczności na boisku „Player Manager 2" może być źródłem przyjemnej rozrywki. Do czasu nieodwołalnej decyzji zarządu.

Sir Haszak

Producent: Anco
Rok produkcji: 1995
Komputery, na których chadza: PC, PC-CD, Amiga





Breach 3

Rzesze fanatyków gier wywodzących się od „Laser Squada” mają ostatnio tłuste czasy. Obie części „UFO” (czy też jeśli ktoś woli, „XCOM-u”), „Jagged Alliance”, a teraz „Breach 3”.

Niestety, gra ta jest z nich wszystkich najsłabsza i wykonaniem przypomina produkcje shareware. Nie ma się co dziwić, wszak firma Impressions od shareware właśnie zaczynała (takim na przykład „Ironseed”).

„Breach 3” serwuje nam dość mętną historyjkę umieszczoną w dalekiej przyszłości, kiedy to Ziemianie opanowali wszystko, co dało się opanować, a teraz muszą o to walczyć w wrogimi, oślizłymi i obrzydliwymi Obcymi. Oczywiście walczyć będziemy osobiście, a konkretnie dowodzić będziemy grupką gotowych na wszystko komandosów. Do wypełnienia mamy wiele przeróżnych misji, pogrupowanych w kilkanaście kampanii.

Pierwsze, co uderza po uruchomieniu tej gry, to niezmiernie skomplikowany sposób obsługi i w ogóle interfejs użytkownika. Na ekranie zawsze mamy kilkanaście przycisków, parę okienek, jakieś światełka, które czasem coś znaczą, a czasem służą jedynie do ozdoby. Kursor myszki przesuwa się jakoś tak niemrawo. Na dodatek cały ten bałagan wyświetlany jest w rozdzielczości 320x200.

Ci, którzy przeżyją pierwszy szok, mają już jednak najgorsze za sobą. Podczas zagłębiania się w grę można bowiem czuć się coraz lepiej, a już najbardziej będzie się ona podobała fanatykom RPG i różnego rodzaju współczynników, dziesiątków przedmiotów i temu podobnych.

Przed rozpoczęciem każdej akcji musimy dobrać i uzbroić nasz oddział. Wybierać możemy wśród kadetów szkółki wojskowej i doświadczonych żołnierzy, którzy już mięsko niejednego Obcego jedli (to nie tak było? – nie szkodzi). Dostępne uzbrojenie zależy od misji, ale poza wszelkiego rodzaju karabinami, wyrzutniami i pistoletami nasi podkomendni zabierają także sprzęt komunikacyjny, medyczny, no i butle z tlenem, który wyczerpuje się, rzecz jasna, podczas rozgrywki.

Potem zaś pozostaje się już udać na rozbój. Cele naszych misji mogą być zróżnicowane – możemy na przykład patrolować statkiem zwiadowczym odległe sektory przestrzeni i dokonywać abordażu na statkach Obcych, albo też zostaniemy wysłani na jakąś planetę, by coś spacyfikować, ewentualnie uwolnić.

Sama gra przypomina bardziej „Jagged Alliance” niż „UFO” – postacie nasze widzimy bowiem od góry, w jakiejś pokręconej pseudoperspektywie (ja wiem, panowie programiści, że tak łatwiej, no ale bez przesady). Cała grafika wygląda dość sztucznie, ale na szczęście kilkakrotne kliknięcie prawym klawiszem myszki zamienia kursor w łapkę informacyjną, dzięki której możemy dowiedzieć się jakie obiekty reprezentują porozrzucane naokoło naszego oddziału pudełka.

Gra nie odbywa się w turach, lecz w czasie rzeczywistym, którego upływ można jednak w każdej chwili zatrzymać poprzez kliknięcie na mały zegar umieszczony pod listą postaci. Jest to świetny pomysł, dzięki któremu eksplorację terenu prowadzi się szybko i wygodnie (przy włączonym upływie czasu), zaś walkę z wrogami powoli i strategicznie (zatrzymując co chwilę zegar i wydając nowe, dogłębnie przemyślane polecenia).









Najważniejsze czynności, jakie wykonują nasi komandosi to oczywiście strzelanie i bieganie. W każdej chwili możemy ustawić szybkość wykonywania dowolnej z tych akcji. Dodatkowo dozwolone są wszelkie manipulacje przedmiotami – kładzenie, podnoszenie, przekazywanie pomiędzy członkami oddziału.

Sterowanie upraszcza możliwość wydawania rozkazów całej grupie naszych żołnierzy. Ba, możemy nawet podzielić ich na cztery oddziały (oznaczone kolejnymi literami alfabetu) i wydelegować je do różnych zadań. Dzięki temu gra się szybko i przyjemnie, w odróżnieniu od „UFO”, gdzie pod koniec każdej misji samo wydawanie rozkazów każdej osobie po kolei mogło już trochę wkurzać.

Muzyka, pomimo że pogrywa sobie w tle, niczym nie zachwyca. Efekty dźwiękowe także nie są rewelacyjne, acz miłe są „gadki” komandosów potwierdzających przyjęcie rozkazu, czy też rozpaczliwie krzyczących „I need help here”. Przypomina się „Diuna II”.

Przerwy pomiędzy kolejnymi misjami umilają nam animowane wstawki. Te także nie grzeszą zbytnim artyzmem, ale jakość ich wykonania przewyższa nieco resztę grafiki oglądanej w grze.

Co tu dużo mówić. „Breach 3” to stanowczo gra nie dla estetów, ale nie oznacza to, że nie da się w nią pograć. Jeśli przymkniemy oko na niedostatki oprawy graficznej, to czekać nas będą dzięki niej dziesiątki przygód w niezbadanych obszarach kosmosu.

Gawron

Producent: Impressions/Sierra
Rok produkcji: 1995
Komputery, na których biegnie : PC 386

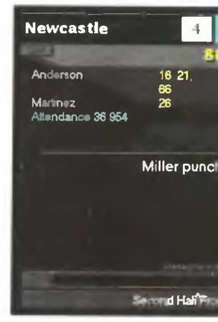


Jest taktycznie









Championship Manager 2



Menedżer ligi angielskiej? Nie, nie, po trzykroć nie!!! – zakrzyknie wielu z tych, których wzrok spoczął na tej stronie. Ile razy można męczyć ten temat?! Otóż jak widać można i to z powodzeniem.

„Championship Manager" stworzył pewien model spojrzenia na tę kategorię programów. Nie ma tu miejsca na zbyteczne, zdaniem autorów, ozdobniki w rodzaju stawiania budek z piwem, instalowania wyściełanych krzeselek czy pilnowania ceny biletów wstępu na stadion. „Championship Manager" hołduje zasadzie, że statystyka jest najważniejszym narzędziem menedżera. Dodajmy, że menedżera pojmowanego dość wąsko – jako człowieka odpowiadającego za wyszukiwanie talentów, określenie składu drużyny i jej ustawienie podczas meczu.

Co nowego?

Jaki był pierwszy „Championship Manager", taka jest także druga jego wersja. Choć nie do końca. Programiści nadgonili parę lat, które minęły od poprzedniej wersji. Wykorzystano grafikę SVGA. Teraz pojawiają się więc w tłach tabel i podczas meczów zdjęcia z boisk wszystkich drużyn angielskich, które grają od Premier League do Division 3, wyświetlane w wysokiej rozdzielczości. Z pewnością dla angielskiego fana ma to większe znaczenie niż dla nas, zasiadających przed grą w Polsce, ale pooglądać sobie można.

Dźwiękowo program również stał się bogatszy. Muzyki nie ma, ale napisy przekazujące relację z meczu zostały uzupełnione głosem komentatora (nie muszę chyba dodawać, że angielskiego). Komentator za radiowego uchodzić nie może, bowiem nie relacjonuje sytuacji na boisku na bieżąco. Wybiera tylko najciekawsze sytuacje, ale słuchanie go daje więcej informacji i satysfakcji niż czytanie napisów. Co ważne, spiker opisując akcje nie posługuje się omówieniami typu „zawodnik z numerem 10" czy „prawy obrońca", ale wymienia nazwiska zawodników. W tej sytuacji można chyba wybaczyć dość drętwo stworzoną atmosferę na stadionie. Ogranicza się ona do cichego gwaru, by podczas sytuacji podbramkowych wzmóc się do okrzyków ekscytacji przechodzących w pomruk zawodu po braku powodzenia akcji lub aplauz po strzeleniu bramki. I to niezależnie od tego czy atakują gospodarze czy goście. Dziwne. Brakuje ponadto przyśpiewek i okrzyków wznoszonych przez kibiców poszczególnych drużyn. Z drugiej strony jednak z pewnością wtedy nie skończyłoby się to na jednym kompakcie. Wszak drużyn do wyboru mamy niemal 100 i dołączenie choć po jednej przyśpiewce dla każdej poszłoby w dziesiątki, o ile nie setki megabajtów.

Ostatnimi znacznymi zmianami są organizacja rozgrywek i rozbudowa statystyk (o tym za chwilę). W „Championship Manager 2" możemy wybrać na początku trenowanie drużyny ligi angielskiej lub szkockiej. Później, gdy zdobędziemy zaszczyty i sławę, będziemy mogli ubiegać się o objęcie zespołów narodowych Anglii, Irlandii Północnej, Irlandii, Szkocji czy Walii. Rozpoczynając pracę z drużyną narodową mamy szansę wziąć udział w eliminacjach do Mistrzostw Europy i Mistrzostw Świata oraz w samych mistrzostwach. To już coś nowego.

Statystyki

Cała gra to tak naprawdę jedna wielka tabela statystyczna. Zaczyna się od tego, że każdego zawodnika opisano 20 współczynnikami głównymi (np. agresywność, podatność na kontuzje, wytrzymałość, umiejętność gry głową) i 3 dodatkowymi: morale, forma i kondycja fizyczna. Forma dodatkowo podzielona jest na tę, którą zawodnik prezentował w meczach ligowych, tę z meczów z zagranicznymi drużynami klubowymi i wreszcie tę ze spotkań reprezentacji narodowej (jeśli został do niej powołany). Wszystkie dane o zawodnikach począwszy od pierwszego meczu są gromadzone i na nasze polecenie odpowiednio sortowane. Możemy więc szybko dowiedzieć się kto jest najlepszym strzelcem ligi, kto miał najwięcej asyst, kto najczęściej był wybierany najlepszym zawodnikiem meczu, kto zebrał najwięcej punktów karnych za kartki. I nie jest to lista pierwszych dziesięciu zawodników w danej kategorii, ale WSZYSTKICH, którzy figurują w danej kategorii. Prócz tego możemy przejrzeć pełną historię kariery zawodnika (kluby, w których grał, liczba występów, strzelonych bramek, asyst, otrzymanych kartek) począwszy roku 1995, kiedy to rozpoczyna się akcja gry.

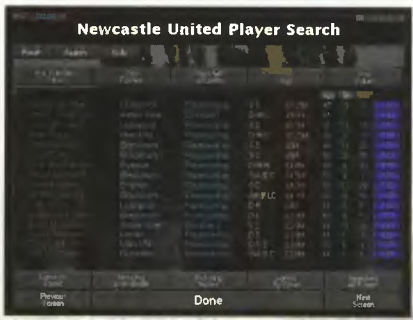
Podobnie jest z meczami i statystykami drużyn. Można obejrzeć sprawozdanie nie tylko z ostatnio rozegranego meczu, ale także z ostatniego meczu zgranego z drużyną, z którą przyjdzie nam się zmierzyć w następnej ligowej kolejce.

1 Championship Manager II





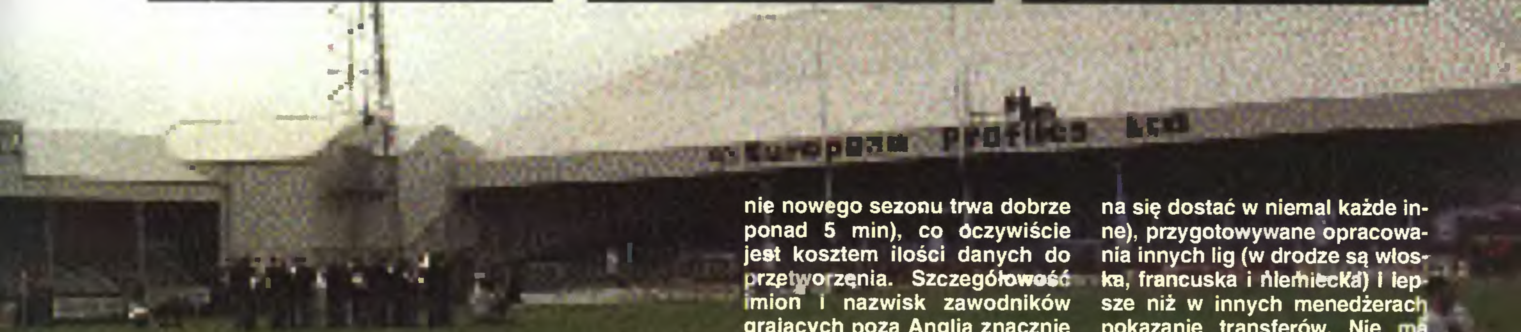












Jeśli zaglądamy w podsumowania, to prócz ekranu zbiorczego prezentującego wszystkie maksyma i minima osiągnięte przez klub (np. najwyższe zwycięstwo, najwyższa porażka, największy transfer, największa liczba widzów) możemy obejrzeć jak podane wartości wyglądały w poszczególnych latach.

Mamy również tabele mówiące o naazych osiągnięciach. Jedna określa w punktach skuteczność naszych działań w danym sezonie. Wilczane są w niej liczba zwycięstw i porażek oraz ich skala (liczba bramek strzelonych i straconych, sił przeciwników) i zdobyte tytuły (w tym „Menedżera miesiąca" i „Menedżera roku"). Ostateczne wyniki w tej klasyfikacji decydują o tym, czy w tabeli długofalowej (ogólna opinia o nas) awansujemy czy spadniemy. Wreszcie cały nasz sportowy życiorys jest także dokładnie zapisywany przez komputer: każdy awans do kolejnej rundy pucharu, zmiana klubu, wywalczenie tytułu. Coś pięknego, ale w końcu savegame nie od parady ma 20 MB!

Z poradnika menedżera?

1. Jeśli odkryjemy, że któryś z piłkarzy z premedytacją gre bardzo dobrze, okazuje się wręcz talentem dostając po każdym meczy wysokie noty, a gramy w lidze niższej, pojawia się wysokie prawdopodobieństwo wykupienia go przez klub z ligi wyższej (a jak ma w kontrakcie zagwarantowane odejście do większego klubu, to nie możemy mu tego zabronić). By się przed tym ustrzec, musimy wywindować mocno Asking Price (cenę wyjściową) tego zawodnika i nikt nie powinien się zgłaszać.

2. Ważnym źródłem tanich I dobrych graczy są Free Contract Players i drużyny wschodnioeuropejskie.

3. Staraj się sprzedawać piłkarzy drużynom zagranicznym. Dają lepsze ceny.

Ocena

W „Championship Managera 2" gra się świetnie, choć składałbym bardzo długo pisząc, że składa się z samych zalet. Do wad i to wad sporych zaliczyłbym uciążliwą powolność programu nawet na Pentium 100 (tworzenie nowego sezonu trwa dobrze ponad 5 min), co oczywiście jest kosztem ilości danych do przetworzenia. Szczegółowość imion i nazwisk zawodników grających poza Anglią znacznie się poprawiła, ale jeszcze sporo jej brakuje do doskonełości. Daje się zauważyć, że im dalej od Wielkiej Brytanii, tym nazwiska częściej brane są z czapki. Nie najlepiej napisana jest instrukcja. Wprawdzie jej autorzy informują, że program został tak napisany, by się sam objaśniał, a potem lojalnie ostrzegają, iż nie należy korzystać z książeczki dołączonej do gry, ale w końcu od tego ona jest, by się do niej sięgało. W przypadku tej instrukcji jest to bez sensu, bo to, co w niej jest, wnioskujemy z gry. To czego nie ma, pozostaje bez odpowiedzi (np. na jakiej zasadzie zawodnicy poprawiają swe współczynniki skoro nie ma treningu?). Nie podoba mi się również konieczność wychodzenia z programu w celu rozpoczęcia nowej gry i niemożliwość zapiaania jednej gry w więcej niż w jednym pliku.

Do zalet jestem skłonny zaliczyć możliwość gry jako menedżer zespołów narodowych, bardzo wygodny interfejs obsługi programu z elementami hypertekstu (z każdego miejsca można się dostać w niemal każde inne), przygotowywane opracowania innych lig (w drodze są włoska, francuska i niemiecka) i lepsze niż w innych menedżerach pokazanie transferów. Nie ma tak, że jeden facet przychodzi z walizką, a drugi trzyma zawodnika za rękę, wymieniają zawodnika na walizkę i rozstają się w przyjaźni. Tutaj kupno nowego gracza to proces trwający czasem parę tygodni: najpierw musi się zgodzić na negocjacje macierzysty klub zawodnika, potem zawodnik musi wyrazić zainteresowanie, wynegocjować warunki z nowym klubem, zaakceptować je i zdobyć ostateczne potwierdzenie klubu macierzystego. Nie byłem nigdy piłkarzem i nie zawierałem kontraktów, ale procedura wygląda logicznie.

„Championship Manager 2" będąc jedyną grą menedżerską na rynku tak owładniętą manią liczb, współczynników, wkaźników, tabel i statystyk pozwala się znakomicie bawić przez długi czas. Choć nie bez odrobiny skupienia. Przecież by przetrawić taką dawkę cyfr trzeba ruszyć głową.

Sir Haszak

Producent: Domark
Rok produkcji: 1995
Komputery, na których chodzi: 486 SX, 8 MB RAM, CD-ROM

Jest taktycznie

Heroes of Might & Magic

Świat zaludniony rycerzami, smokami, orkami, goblinami i innymi wymyślnymi stworzeniami stał się areną krwawych zmagań czterech królestw, których władcy zapragnęli nim zawładnąć. Wysłali oni w bój bohaterów, by magią i mieczem zdobyli pożądane krainy.

Tak pokrótce przedstawia się scenariusz nowej gry firmy New World Computing znanej chociażby z „Hammer of the Gods". Tym razem obracamy się w świecie fantasy bez żadnych odniesień do historii jak to miało miejsce w tamtej grze.

Możemy wybrać rozgrywkę umożliwiającą wybranie dowolnego scenariusz i rozegranie go lub przejście ciurkiem całej kampanii (misje z kampanii i pojedynczych scenariuszy nie pokrywają się). W pierwszym wypadku sami możemy określić poziom trudności gry i bystrość naszych komputerowych wrogów, a zaraz po zwycięstwie zostaniemy ocenieni i umieszczeni (albo i nie) na tablicy wyników; w drugim wypadku będziemy tylko zaliczać kolejne misje, a komputer powie, co o nas myśli po ostatniej, dziewiątej. Naszym zadaniem jest wcielenie się w jednego z władców: pobicie konkurentów, ewentualnie wykopanie jakiegoś artefaktu. Zazwyczaj i tak sprowadza się to do całkowitej eksterminacji wroga, gdyż nawet jeśli celem jest wykopanie czegoś, wskazówki, gdzie należy zacząć prace ziemne, są rozrzucone po całej mapie. A tej nie sposób przejść nie spotkawszy się kolejno z wysłannikami pozostałych królów.





Co można znaleźć, czyli kilka słów o świecie przedstawionym

Zaczynamy mając jeden zamek i jednego bohatera. Na niższych poziomach trudności zazwyczaj są już w zamku jakieś zapasy surowców: siarki, rudy żelaza, kamienia, drewna, alchemicznej mikstury, klejnotów i kryształów oraz złota, czyli waluty. Stałymi źródłami surowców i złota są kopalnie, które możemy zająć wyprawiając się poza obręb zamkowych murów. Surowce przydadzą się do rozbudowy zamku. Nowe gmachy pozwalają trenować coraz silniejsze oddziały, zwiększać ich morale, zdobywać nowe rodzaje zaklęć. Nowo utworzone jednostki można wcielić do drużyny bohatera i wysłać na zwiedzanie terenu.

A trzeba przyznać, że jest co zwiedzać. Do przejścia mamy zazwyczaj zielone równiny, tereny ośnieżone, pustynie i miejsca, gdzie dopiero co wybuchły wulkany, a lawa nie zdążyła jeszcze ostygnąć. Prócz kopalń znajdziemy z pewnością na mapie wiele pożytecznych budowli: wiatraki i młyny wodne, gdzie możemy otrzymać gratis jakiś surowiec w niewielkiej ilości, obeliski powoli odsłaniające nam miejsce, skąd należy wykopać artefakt, fontanny, statuy, magiczne kręgi, w których możemy znaleźć szczęście lub podnieść morale oddziałów, co bardzo przydaje się w bitwie, altany, w których bohaterowie otrzymują punkty doświadczenia, czyniące z nich sprawniejszych wojowników, chaty lub szałasy, gdzie za darmo można zwerbować chłopów, krasnoludów czy gobliny, wreszcie tajemnicze, pulsujące światłem kamienne ni to bramy, ni budowle, które przenoszą nas w zupełnie inne miejsce krainy. A i to nie wszystko, bo są przecież jeszcze neutralne miasta i zamki, które możemy podbić. Samych zamków są 4 rodzaje. Od ich rodzaju zależy czy będą w nim werbowani rycerze i palladyni, czy centaury i smoki, czy krasnoludy i elfy, czy wreszcie trolle i cyklopi. Oczywiście tych jednostek jest więcej – w każdym zamku może werbować po 6 typów. Jednak nie w każdej turze. Co jakiś czas jest ogłaszany kolejny rok przez magów i dopiero wtedy populacja wojowników może się zwiększyć (ale nie musi).

Pośród gór, drzew, rzeczek i jeziorek leżą rozrzucone bogactwa i magiczne przedmioty. Są one zazwyczaj bronione przez pojedyncze oddziały widoczne na mapie lub przez niewidocznych złodziei, którzy właśnie skradli łup i nie zdążyli się nim podzielić (czasem strzegą i jedni, i drudzy). Bogactwa bohater automatycznie przesyła do skarbca królestwa (DHL-em?). Magiczne przedmioty zostawia sobie, ponieważ ułatwiają mu walkę, rzucanie czarów bądź poruszanie.

Magia bowiem to bardzo ważny element gry, bez którego nawet rycerz, w zasadzie się nią nie parający, jest półrycerzem. Pozwala obejrzeć najciekawsze fragmenty planszy (kopalnie, miasta, miejsca, w których spoczywają artefakty), ale i walnie przyczynić się do zwycięstwa w bitwie. Bohater, o ile ma księgę magiczną, może gromadzić zaklęcia, by użyć ich w odpowiedniej chwili. Każdy rodzaj zamku ma swoje własne rodzaje czarów. By je posiąść trzeba w nim wybudować Wieżę Magów i wejść bohaterem do miasta.

Czym się bić, czyli walka

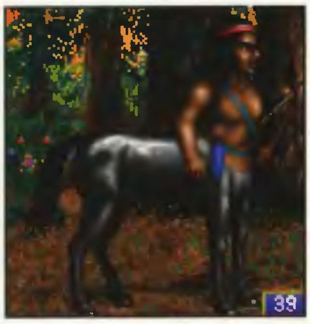
Same bitwy rozgrywane są na specjalnej planszy, na której wojska przeciwników stoją do siebie frontem (coś jak w „Hammer of the Gods", jeśli ktoś pamięta). Po rozpoczęciu bitwy walczący bohaterowie wydają rozkazy kolejnym swym oddziałom polecając im ruszać się bądź atakować oraz używają magii.



W grze występują trzy rodzaje wojsk: latające (np. smoki, feniksy, gryfy), naziemne walczące wręcz (np. kawaleria, krasnoludy, hydry – chociaż te ostatnie właściwie walczą wząb) i miotające (np. druidzi, łucznicy). Jednostki są opisane przez siłę obrony, ataku i szybkość poruszania się (oddziały latające mogą poruszać się po całej planszy). Jeśli atakowany jest zamek, atakujący otrzymuje dodatkowo katapultę do kruszenia murów,













a broniący dodatkowy strzał z wieży.

Walka rozstrzygnięta jest wtedy, gdy oddziały jednego z bohaterów są wytłuczone na paździerze lub same zdecydują się opuścić pole bitwy przed końcem zabawy.

Co smoki lubią najbardziej, czyli kilka wskazówek

1. Atakując smokami cyklopami czy feniksami uważaj na własne oddziały – jeśli stoją na linii ognia, ucierpią.

2. Gdy przeważające siły wroga atakują na zamek, zabierz z niego wszystko, co możliwe (co niemożliwe, bo się nie mieści, zostawić w zamku) i wycofaj się. Przeciwnik zajmie zamek, odchodząc bohaterem podzieli siły. Możemy teraz zaatakować po kolei zamek i bohatera.

3. Jeśli kupujesz rycerza lub barbarzyńcę, należy ich zaopatrzyć w księgi magiczne – bez magii bohater ma znacznie mniejsze szanse na zwycięstwo w starciu nawet ze znacznie słabszym przeciwnikiem.

4. Atakując szkielety zabierz ze sobą tylko oddziały o największej sile obrony. Szkieletów jest bowiem zazwyczaj mało, ale każdy zabity po Twej stronie przechodzi do nich.

5. Staraj się zachować spójność oddziału bohatera, tzn. rekrutować go spośród jednostek występujących w jednym rodzaju zamku. Będziesz miał wtedy wyższe morale w drużynie.

Czy jest się o co bić, czyli ocena

Gra od strony ideologii nie prezentuje się nowatorsko. Zamki, bohaterowie, fantasy, konieczność wybicia przeciwnika do nogi – toż to „Warlords", przynajmniej z grubsza. Jednak wzbogacenie tego kopalniami, możliwością rozbudowy miast, wprowadzeniem sporej liczby magicznych przedmiotów, wydzieloną sekwencją bitwy sprawiło, że mamy do czynienia z bardzo ciekawą i wciągającą grą. Obszerne scenariusze i motyw kampanii pozwalają dzięki swej komplikacji zająć się grą przez długie dnie bez obawy o ziewanie z nudów, a łatwość gry na niższych poziomach nie powinna odstraszyć początkujących.

Graficznie twórcy chyba nieco przedobrzyli, bowiem jak na zmagania 4 królestw gra wygląda zbyt cukierkowo, choć nie przeczę, według mnie ładnie (w redakcji opinie były podzielone). Mam jedynie zastrzeżenia do jakości graficznej oddziałów walczących w bitwie. Niektóre z nich przybierają dziwne i nienaturalne pozy (choć można by się spierać jaka jest naturalna poza centaura). Muzyczna strona gry prawie nie istnieje (jedna melodyjka). Dźwięk w „Heroes of Might & Magic" ratują odgłosy bitewne, raczej średnie.

Inteligencja komputerowych przeciwników mieści się w górnych strefach stanów średnich. Głupio rozpraszają siły zdobywając zamki, zbyt szybko z nich odchodzą, ale potrafią prowadzić działania opóźniające (np. umieją słabszym oddziałem zastawić silniejszy, który ma zdobywać zamek), czyli nie jest najgorzej. Szkoda tylko, że zbyt rzadko walczą między sobą. Wyraźnie wolą dać w skórę graczowi niż komputerowemu koledze.

Tak czy inaczej „Heroes of Might & Magic" powinna podobać się przeważającej części miłośników strategii. Tym, którzy znali „Warlords", dlatego że bardzo jest do nich podobna. Tym, którzy ich nie znali – dlatego, że świetnie się w nią gra.

Sir Haszak

Producent: US Gold/New World Computing
Rok produkcji: 1995
Dystrybutor: Mirage
Komputery, na których chodzi: PC 486-CD, 8 MB RAM





Mech Warrior II

Pojawił się kolejny przedstawiciel gier z gatunku „walczących robotów". Po kiczowatym „Xenobots", niezłym „Earthsiege" i „Battledrome" mamy wreszcie arcydzieło gatunku. Kolejna część sagi o dwunożnych zmechanizowanych wojownikach wyszła spod ręki Activision i należy się tej firmie duże uznanie. Do rzeczy zatem.

Po obejrzeniu świetnego (ale krótkiego) intra należy wybrać Klan, którego wojownikiem pragniemy się stać. Klany są dwa, ale jest też trzecia opcja zwana „Instant Action" – wyzywamy na pojedynek wrogiego wojownika i mamy kupę roboty bez zbędnych przygotowań typu briefing. Gracz może przebierać do woli w ofercie piętnastu machin wojennych, z których każda występuje w kilku wariantach wyposażenia. Zaczynamy jako podrzędny, nikomu nie znany „MechWarrior" aby po setkach stoczonych walk stać się stojącym najwyżej w hierarchii „Khanem".



Kilka słów o szczegółach technicznych. Gra działa w rozdzielczościach od 320x200 do 1024x768. Tryb SVGA daje zdecydowanie więcej przyjemności, ale wymaga procesora co najmniej Pentium 75. Takie czasy. Dla posiadaczy wolniejszych maszyn pozostaje tryb VGA i wyłączone szczegóły. Sama grafika stworzona jest wektorowo, przy czym zarówno wojownicy jak i teren ich otaczający (góry, domy) są ładnie teksturowane i cieniowane. Na szczególną uwagę zasługują fotorealistyczne (SVGA) wybuchy rakiet, pożary i inne fajerwerki. To robi wrażenie!

Dźwięk jest dobry, jak to w produkcjach CD-ROM-owych. Przed rozpoczęciem kariery można odbyć kilka lekcji z instruktorem, który miłym głosem wprowadzi nowo upieczonego wojownika w trudne arkana mech-walki. Obsługiwane są wszystkie karty dźwiękowe, w tym GUS i Soundscape.

Mech Warrior jest symulatorem w pełnym tego słowa znaczeniu. Wiąże się to z koniecznością opanowania dosyć zawiłej klawiszologii i obsługi HUD, ale zapewniam, że dzięki temu gra się dłużej i ciekawiej. Przeciwnicy nie są debilnymi workami treningowymi, mają mózgi i często robią z nich użytek. Walka nie sprowadza się bynajmniej do wystrzelania wszystkiego, co się rusza – trzeba się sporo napracować nad taktyką misji, żeby ją pomyślnie zaliczyć.

Dokumentacja programu jest na wysokim poziomie – oprócz szczegółowej instrukcji mamy też poręczną kartę z zapisanymi ważniejszymi klawiszami i wszystkimi funkcjami HUD. O to właśnie chodzi. Wszystkie te wspaniałości dostępne są jednak wyłącznie dla osób znających nieźle język angielski.

Ogólnie rzecz biorąc z czystym sumieniem mogę polecić „Mech Warriora" każdemu fanowi symulacji. Gra zapewnia dziesiątki godzin doskonałej zabawy, nie dając czasu na nudę. Oby więcej takich gier.

ROOSHKEEN

MECH WARRIOR II
ACTIVISION '95
DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

9	10	8	9

PC 486, CD-ROM,
WIN 3.1 LUB WIN '95
CENA: 190 zł



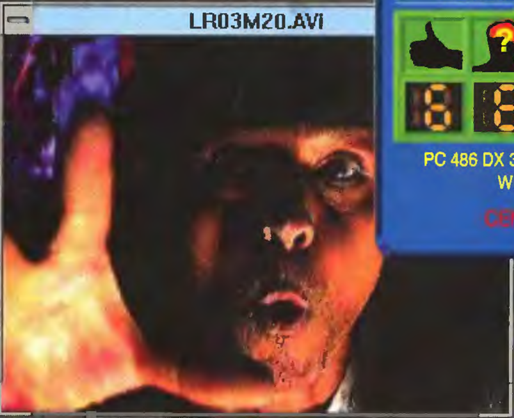


Nośnik CD-ROM stworzył dla projektantów gier możliwość nowego „programistycznego" triku. Setki megabajtów grafiki, soundtracku jakości CD i filmu poczęły skutecznie uatrakcyjniać gry, które bez tego przebrania nie miałyby szans zaistnieć na rynku. Gracz często nie zauważa, olśniony multimedialnym produktem, że pod malowaną skorupką czai się często gnijąca zawartość.

„The 7th Guest" nie wzbudziłby chyba większego zainteresowania, gdyby obedrzeć go z ośmiuset mega renderowanych komnat i profesjonalnej muzyki, bowiem zostałby z niego wtedy zestaw interesujących gier logicznych, ciekawy lecz nie wzbudzający zachwytu, czy dreszczu emocji. Tym, którym idea „The 7th Guest" przypadła do gustu i nie mogą doczekać się na ciągle przekładaną „11th Hour" proponowałbym sięgnąć po grę zrealizowaną na podstawie znakomitego filmu „Blown Away", gdzie postęp gracza po raz kolejny zależy od rozwiązania łamigłówek.

Wcielasz się w rolę, szacownego eksperta od bomb o nazwisku James Dove, dawniej żołnierza IRA o imieniu Liam. Twój były kumpel Justus mści się na Tobie porywając znajomych oraz rodzinę na czele z córeczką Lizzy i grożąc, że wkrótce będą „blown away" (wysadzeni), jeśli nie podejmiesz rękawicy i nie zsakceptujesz jego reguł gry. Nie masz innego wyjścia i zaczyna się wyścig z czasem, bowiem przeważnie łamigłówkę musisz rozwiązać, zanim wybuchnie bomba zegarowa. Powoli ratujesz wszystkim życie, a na końcu prezydentowi.

Kilka słów o zagadkach. Podobnie jak w „The 7th Guest" czasami nie wiadomo, o co w danym puzzlu chodzi, pilnie przeto należy słuchać podpowiadających głosów (wymagana przyzwoita znajomość języka angielskiego, bowiem brak jest podpisów). Wśród łamigłówek – duża różnorodność: od zupełnych nieporozumień, jak wybranie właściwej z pięciu liter (próbujesz ile razy chcesz), poprzez nieco bardziej skomplikowane szyfry i grę strategiczną „masz pięć zestawów dźwigni, możesz przekręcić tyle ile chcesz, ale tylko z jednego zestawu na raz, ja zaczynam pierwszy, kto będzie musiał wykonać ostatni ruch – przegra" do trudnych zręcznościówek i kwadratu magicznego, którego rozwiązać właściwie nie sposób bez znajomości (prostego skądinąd) algorytmu, którego gra zresztą nie podaje.



W „Blown Away", zdecydowanie częściej oglądamy film niż właściwe lokacje, które graficznie prezentują się znacznie bardziej ubogo, niż te z „The 7th Guest". Kliknięcie na właściwy punkt ekranu lub rozwiązanie łamigłówki nagradza wyświetlony na pełnym ekranie film formatu AVi, tudzież odgrywany WAV, w tle pogrywa sobie nierewelacyjny jak to zwykle bywa *.mid – w sumie 600 mega, w tym jedna dwunasta to właściwy program. Chyba jednak lepiej obejrzeć film.

Dixie

BLOWN AWAY
IVI PUBLISHING '95
DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

8	8	6	[illegible]

PC 486 DX 33, 8 MB, CD-ROM,
WINDOWS
CENA: 160 zł

Blown Away






ZABAWNY KOMIKS W STYLU TEXA AVERY!
Woodruff jest grą pełną smutnego humoru, znacznie głębszego i bardziej wyszukanego niż powierzchowne wygłupy w poszczególnych częściach GOBLINS™
... złożona, wielowymiarowa fabuła rozgrywawjąca się w śmiesznym, wyimaginowanym świecie
WOODRUFF
and the SCHNIBBLE of AZIMUTH
Wyobraź sobie świat w przyszłości, długo po wojnach atomowych.
Po latach przebywania w podziemnych kryjówkach niedobitki ludzkiej rasy wychodzą na powierzchnię, by stwierdzić, że Ziemia została opanowana przez rasę spokojnych i pokojowo nastawionych istot zwanych Boozookami!
Oto realia, w których młody bohater, Woodruff, prowadzi zwariowany pościg za zabójcą swojego pluszowego misia... i odnajduje porwanego ojca, profesora Azimutha, łączonego w plotkach ze Schnibblem, tajemniczym słowem o niejasnym znaczeniu, które koniecznie musi zostać rozszyfrowane!
„... wyjątkowa grafika i dźwięk" PC GAMER
IPS
Dystrubutor w Polsce:
IPS Computer Group Sp. z o.o.
Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642 27 66
SIERRA®
A COKTEL VISION Production

GRACZA KĄCIK INTERNETOWY

WWW

Niniejszym wszem i wobec informujemy, że nasza strona WWW korzysta z gościny firmy ATM. ATM udostępnia za darmo wszystkim krajowym gazetom miejsce na swoim serwerze (razem z darmowymi kontami) właśnie w tym celu. Sprawę załatwia się w ciągu piętnastu minut, a jak się ma pecha może to potrwać aż kilkanaście godzin. O szczegółach można się dowiedzieć od nas, albo bezpośrednio

pytać o nie pana Darka Wichniewicza (darekw@atm.com.pl).

SysOp ma głos

ale ze względu na kącik internetowy i poświęcenie dużej ilości czasu na prace nad naszą stroną WWW, SysOp nie skorzysta z okazji do napisania co się dzieje w BBSie. Nie znaczy to, że już nigdy się tym tematem nie zajmiemy – po prostu od tego numeru miejsce będziemy dzielić między Internet i BBS sprawiedliwie, a czasem może nawet po równo. W każdym bądź razie BBS działa, telefony odbiera, a liga BRE rusza, o czym informuje

Wasz SysOp

Widzieliście kiedyś na przyspieszonych zdjęciach, jak rozrasta się grzybnia? Najpierw widać maleńką plamkę, z której zaczyną odchodzić cieniutkie wyrostki, im dalej sięgają tym całość rośnie szybciej, skutecznie zalewając swoją masą cały dostępny obszar pożywki... Tak jest w laboratorium, w życiu jest zwykle jeszcze gorzej, bo pożywka nie kończy się razem z krawędzią szkiełka zegarkowego. Ponoć największym żywym organizmem jest właśnie grzybnia jakiejś odmiany opieniek, zajmująca kilkanaście hektarów i szacowana na kilkaset ton.

Ten biologiczny wstęp ma związek z czymś, co rośnie jak ta pleśń, znajdując pożywkę wszędzie tam, gdzie są druty i komputery. Tym czymś jest

GKI (czyli Gracza Kącik...) jest głównie przeznaczony dla osób mających już jakiś dostęp do Sieci n.p. przez szkołę, uczelnię lub domowy modem. Prezentować będziemy Netowe adresy, dobrane pod kątem użyteczności dla miłośników gier. W głównej mierze będą to strony WWW, ale nie powinno też zabraknąć ftp, mailu, gophera, usenetu i telnetu.

Jeżeli macie jakieś uwagi lub propozycje na temat przyszłości Kącika, lub znacie fajne adresy, jesteśmy dostępni poprzez Top Secret BBS lub e-mail pod adresami matheus@id-sserw.waw.ids.edu.pl i borek@it.com.pl.

Matheus i Borek

Internet

którego niepohamowany wzrost obserwujemy od kilku lat, a którego macki od kilku miesięcy sięgają i do naszej redakcji. Bodajże w czerwcowym numerze przyznaliśmy się do posiadania adresów pocztowych, dzisiaj posuwamy się dwa kroki dalej na raz, anonsując

Gracza Kącik Internetowy

czyli rubrykę poświęconą różnym różnistym aspektom tego, co może mieć gracz z dostępu do sieci. Drugi krok to nasza strona WWW, której wprawdzie w momencie, kiedy piszę te słowa, jest tyle co kot napłakał (siedzimy nad nią z Gawronem po nocach), ale zanim numer pojawi się w druku będzie już bliska stanu gotowości:

http://www.atm.com.pl/~ts

Koniec tych smutów; czas na to, co tygrysy lubią najbardziej, czyli Adresy

Games Domain

http://wcl-rs.bham.ac.uk/GamesDomain

Bardzo duża i szybka baza danych zawierająca wszytko, co tylko wiąże się z grami – informacje, adresy enzinów (elektronicznych magazynów), programowanie, konkursy, a przede wszystkim linki do ponad 5000 serwerów z grami! Na samego peceta jest tego 2706, podzielone tematycznie, znalazłem tu nawet demo TeenAgenta po angielsku.

DoomGate

http://doomgate.cs.buffalo.edu/

Brama przeznaczenia dla zadoomanych dusz. FAQ, tipsy, tricki, sekretne miejsca, nowe levele – słowem wszystko, czego trzeba maniakom do szczęścia.

Sega

http://www.segaoa.com/

Najświeższe wiadomości ze świata Segi: wydarzenia, nowe wyroby a także opisy produktów oraz hinty do gier.

Letter R.I.P.

http://www.dtd.com/rip

Czadowa gra on-line opowiadająca o Zeppim Zombie, uwięzionym w Podziemiach Zagłady (zwał je jak zwał, w każdym razie nie ulega wątpliwości, że są to jakieś lochy). Zasady są proste – takie jak w znanej zabawie w wisielca. Skusisz i truposz traci kolejne części ciała. Wspaniałe sadystyczne komentarze.

Jackpot

http://www.cs.umu.se/cgi-bin/scripts/jackpot

Jednoręki bandyta dla zagorzałych hazardzistów. Nic do stracenia, ale też nic do zyskania. A rachunek za telefon rośnie...

Cyberpunk 2020 Web Archive

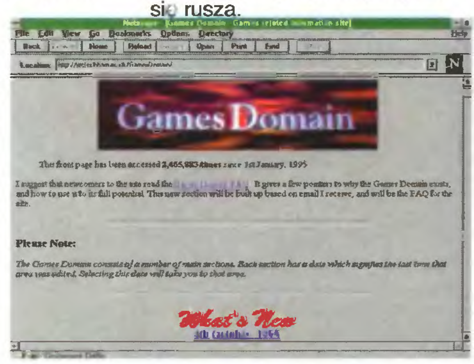
http://fal-con.cc.ukans.edu/~heresy/cyber/

Fani Cyberpunka łączcie się. Duża, firmowana przez Talosian Games (wydawcę CP) strona ze spisem broni, FAQ-iem, alternatywnymi światami i dużą ilością innych ciekawych rzeczy do tego systemu RPG. Kompletny miód.

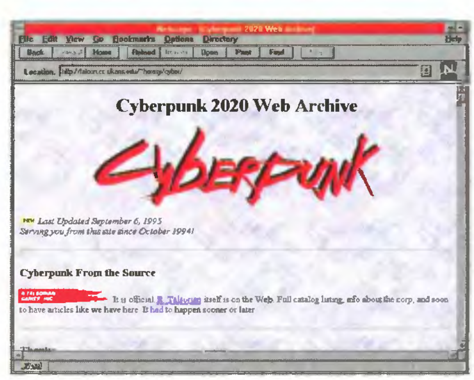
The Chess Server

http://www.willamette.edu/~tjones/chessmain.html

Ten eksperymentalny server pozwala dwóm ludziom grać w szachy poprzez Sieć, można także przyglądać się rozgrywkom i grać z komputerem. Bardzo ladna grafika. Coś dla tych, którzy preferują rozrywki umysłowe nad krwawą wyrzynkę wszystkiego, co się rusza.







SONY

Jesienna promocja dyskietek!

Już w listopadzie każda paczka 10-ciu dyskietek formatowanych SONY zawiera GRATIS demonstracyjną wersję popularnej gry LEMMINGS 3D!!!

Proponujemy zabawę o różnych stopniach trudności na 20 poziomach treningów i 5 poziomach gry.









Zapraszamy do współpracy sklepy i salony komputerowe!

TORNADO

D Y S T R Y B U C J A

TORNADO CENTRALA:	ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, skr.poczt.61, tel./fax: (22) 41-00-56, 40-21-71, 40-01-03, 41-96-68, 41-97-62
ODDZIAŁ GDAŃSK:	ul. Jagiellońska 13, 80-371 Gdańsk, tel./fax: (58) 531-431
ODDZIAŁ KATOWICE:	ul. Grabowa 3, 40-097 Katowice, tel./fax: (32) (58-49-69, 58-98-64, 59-66-11) w.15
ODDZIAŁ KRAKÓW:	ul. Królowej Jadwigi 33, 30-209 Kraków, tel./fax: (12) 67-36-80, 67-16-56
ODDZIAŁ POZNAŃ:	ul. Latawcowa 17, 60-407 Poznań, tel./fax: (61) 47-72-93
ODDZIAŁ WROCŁAW:	Plac Strzegomski 5/7, 53-681 Wrocław, tel./fax: (71) 55-70-42

MegaPack 3







No i mamy kolejnego „packa". Z tym jest jednak problem – można go nazwać dziesięciopakiem, zawiera bowiem 10 gier, ale i dwunastopakiem – boć z pudełka wypada 12 CD-ROM-ów. Skąd ta rozbieżność? Cóż, jedna z gier, a konkretnie „Vortex-Quantum Gate II" mieści się na trzech płytkach.

A zatem mamy tutaj :

„The Lemming's Chronicles" – cóż, wszyscy to znamy. Tutaj biedne stworzenia zmagają się niebezpieczeństwami czychającymi w trzech światach – Egyptian, Classic i Shadow.

„Megarace" – wyścigi przyszłości, włącznie z tak modną w dzisiejszych grach tego typu masową eksterminacją przeciwników. Gra się całkiem przyjemnie – grafika i muzyka na wysokim poziomie.

„TFX – Tactical Fighter Experiment" – symulator lotu, o którym już kilka razy pisaliśmy. Co prawda gra ta ma już 2 lata, ale właściwie się nie zestarzała (tworzona jest jej druga część „TFX 2000"). Latać można w przeróżnych misjach ONZ, bądź też od razu sobie postrzelać korzystając z opcji Arcade. Mamy nawet trzy samoloty do wyboru: EF2000, F117 i F22.

„Vortex : Quantum Gate II" – Trudno określić, co to jest – najlepiej chyba powiedzieć, że film interakcyjny. W każdym bądź razie mamy tu 6 godzin wideo (podobno), profesjonalnych aktorów i historyjkę SF. Myśli się niewiele – głównie zaś podziwia.

„Cyclones" – kolejny klon „Dooma". Tym razem walczymy z zagrażającą Ziemi obcą rasą wcielając się w uzbrojonego po zęby cyborga. Nowością jest ruchomy, oddzielnie sterowany celownik broni.

„Jammit" – całkiem przyjemna koszykówka One-On-One. Grasz można z trzema przeciwnikami (hmm, w tym jedną przeciwniczką). Dość duże możliwości sterowania (zwody i takie inne) oraz zbliżenia kosza przy wrzutach zapewniają dobrą zabawę.

„Dragon's Lair" – chyba najstarsza gra w całym zestawie. Ciągle jednak zachwyca swoją animacją i sposobem kierowania bohaterem (na każdej planszy wykonujemy tylko kilka posunięć za to w ściśle ustalonej kolejności).

„Novastorm" – niezła strzelanka. Tym razem nie lecimy w górę ani w bok, lecz do przodu – w głębi tunelu wyciosanego w płynnej lawie (no to co, że bez sensu – ważne, że doskonale wygląda). Jak zwykle kilotony pocisków do odpalenia oraz niezłe animacje w przerwach pomiędzy poziomami.

„Reunion" – klasyczna już gra strategiczna, zrobiona przez Rosjan dla Węgrów. Zajmujemy się tu administrowaniem pozaziemskiej kolonii. Ekonomia przeplata się ze strategią czysto militarną, zaś całość doprawia wątek naukowo-techniczny (czytaj – wymyślanie nowych technologii).

„The Journeyman Project Turbo" – pamiętacie „Timecopa"? „Journeyman" ma podobną fabułe – wymyślono maszynę czasu i stworzono grupę agentów mającą czuwać nad niezmiennością historii. Całość działa pod Windows i oferuje naprawdę niezłą grafikę (renderowane 3D) oraz niezgorszą muzykę.

Ogólnie zawartość tego Megapacku przedstawia się bardzo zachęcająco – w zasadzie każdą (no, może poza „Dragon's Lair" i „Lemmingami") z tych gier możnaby spokojnie sprzedawać oddzielnie. Problemem może być tylko jakość wykonania – niektóre płytki z naszego egzemplarza czytały się „ledwo-ledwo", a pod światło widać na nich było jakieś plamy.

Gawron

Cena: 149zł
Dystrybutor: CD-Projekt
Komputer: PC - CD

Przeżyjmy to jeszcze raz

MORTAL KOMBAT 3
WILLIAMS ENTERTAINMENT INC. '95
CD PROJEKT

9	5	8	9

PC 486, 4 MB, CD-ROM
CENA: 159 zł

Świat sunie do przodu nie zwarzając na przyzwyczajenia ludzkie. Potrzeby rynku są zaspakajane przez producentów w tempie zastraszającym. Jeszcze niedawno mogliśmy się zachwycać nowatorstwem „Mortal Kombat", a tu w między czasie tak obrodziło we wszelkiego rodzaju gry mordercze, że dorobiliśmy się trzeciej części śmiertelnego turnieju – „Mortal Kombat III". Mało miejsca więc postaram się w tempie telegraficznym powiedzieć coś o grze. Graficznie jest dopieszczona w stosunku do części poprzedniej, nie ma problemów z opóźnieniem animacji przez odtwarzaną muzykę, wszystko płynnie przesuwane na iście „mortalowskim" poziomie. Doszło kilku zawodników nowych, kilku starych wróciło w nowych postaciach. Więcej różnorodnych ciosów, wprowadzono popularnie wprowadzane w nawalankach combosy, nowe „fatality", „mercy", „animality", szereg ukrytych kodów, rzeczywista dynamika walki, animality, mercy i wiele innych tworzy z „MK3" grę naprawdę na wysokim poziomie. Ciekawa zarówno pod względem: samej walki, strategii pojedynków, audio-wizualnej i czysto komercyjnej stanie się z pewnością przebojem na skalę roku. Jednak wkrótce otworzy się świąteczny worek z grami i wtedy dopiero będzie można względnie ocenić jej wartość. Na razie to tyle. Poniżej znajdują się informacje potrzebne do tego, aby rozkoszować się grą w pełni.

EMILUS

MORTAL KOMBAT 3

dokończenie na stronie 52

ZAPIS WCISKANYCH KLAWISZY

G-góra; **D**-dół; **P**-do przodu; **T**-do tyłu; **WP**-wysoka pięść; **NP**-niska pięść; **BL**-blok; **WK**-wysokie kopnięcie; **NK**-niskie kopnięcie; **B**-bieg.
„**-**" oznacza: następnie; „**+**" oznacza: równocześnie.
Przykład: **D-P-WP+NP** oznacza, że należy wcisnąć dół, później do przodu, a następnie wcisnąć równocześnie wysoką pięść i niską pięść.
Wyraz **„trzymaj"** oznaczać będzie: przytrzymanie klawisza i w nawiasie wykonanie kombinacji.
Przykład: **trzymaj NP (D-P-D-P) WP** oznacza: wciśnięcie i trzymanie niskiej pięści, w tym samym czasie wciskanie dół, później góra, dół i znowu góra, puszczenie niskiej pięści i na końcu wciśnięcie wysokiej pięści.
Czasami, gdy wymagane będzie wciskanie przycisku „góra", można ułatwić sobie zadanie trzymając „blok", ale nie jest to konieczne.

ZNACZENIE FAZ SPECJALNYCH

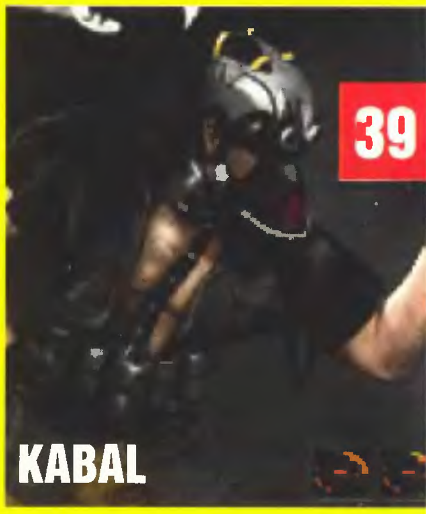
Combo – są to zestawy ciosów, które odpowiednio wykonane po sobie pozwolą na poczynienie ogromnego spustoszenia w poziomie energii przeciwnika, niejednokrotnie wykańczając go zupełnie. Combo – czyli jak szybko zlikwidować przeciwnika.
Friendship I Babality – zakończenia rundy mające na celu poniżenie, bądź osłabienie moralne przeciwnika. Można je wykonać nie wciskając bloku podczas rundy walki. Wykonujesz je będąc w dowolnym miejscu ekranu. Istnieje możliwość wykonania ich po fazie Mercy.
Fatality – dla wyjaśnienia oznacza śmierć, śmiertelne wykończenie rundy. Jest to specjalny sposób na pozbawienie pokonanego przeciwnika życia; czy to przez spalenie, nabicie na metalowe sztaby, poćwiartowanie, czy inne brutalne obejście się ze zwłokami przeciwnika. Można zastosować tylko w finałowej rundzie walki (druga wygrana).
Stage fatality – to specjalne śmiertelne wykończenie przeciwnika, na danym poziomie, z wykorzystaniem rekwizytów tutaj się znajdujących. Miejsca na których można je wykonywać to: Shao Khan's Tower, The Subway i The Pit III.
Mercy – litość, to faza umożliwiająca przywrócenie części energii pokonanemu przeciwnikowi, w celu jego ponownego zniszczenia. To najwyższa chańba dla wojownika, gdy przeciwnik lituje się nad nim. Wykonuje się ją tak jak Fatality, używając następującej kombinacji klawiszy: Trzymaj **B (D-D)**. Bieg należy trzymać przez około 2-3 sekundy. Oprócz tego powinny byc spełnione następujące warunki: Twój przeciwnik powinien mieć wygraną jedną rundę; nie możesz być blisko przeciwnika; musisz wykonać Mercy, aby później wykonać na nim **Animality**; nie możesz zrobić więcej niż jednego Mercy na walkę; po Mercy możesz wykonać którąkolwiek z faz (Fatality, Friendship, Stage czy Babality).



Close Grenade
– trzymaj NK (T-T-WK);
Far Grenade
– trzymaj NK (P-P-WK);
Net – T-T-NK;
Teleport (wykonuj w powietrzu) – P-D-BL;
Air throw (Ty na ziemi, przeciwnik w powietrzu) – D-P-BL, następnie aby wykonać rzut NP;
Fatality (będąc gdziekolwiek) – D-D-G-D-WP;
Fatality (blisko) – D-D-P-G-B;
Animality (blisko) – G-G-D-D;
Friendship – B-B-B-G;
Babality – P-P-T-WP;
Stage Fatality – T-BL-T;
Combo
–WP-WP-WK-WP-WK-T+WK (30% 6-ciosów).



1 Missile – T-P-WP;
2 Missiles – P-P-T-T-WP;
Gotcha Grab – P-P-NP;
Backbreaker (w powietrzu) – BL;
Quad Slam (po rozpoczęciu rzutu) – uderzaj WP;
Ground Pound – trzymaj NK;
Dashing Punch – P-P-WK;
Fatality (blisko)
– trzymaj BL (G-D-P-G);
Fatality (daleko)
– T-BL-T-T-NK;
Animality (blisko)
– trzymaj NP (P-P-D-P);
Friendship – NK-T-T-NK;
Babality – D-D-D-NK;
Stage Fatality – D-P-D-NP;
Combo – WK-WK-D+WP-WP-BL-NP-T+WP (33% 7-ciosów).



Top Spin – T-P-NK;
Eye Spark (w powietrzu) – T-T-WP;
Ground Saw – T-T-T-B;
Fatality (dalej niż na odległość podcięcia) – D-D-T-P-BL;
Fatality (blisko)
– B-BL-BL-BL-WK;
Animality (blisko)
– trzymaj WP (P-P-D-P);
Friendship (nie blisko)
– B-NK-B-B-G;
Babality – B-B-NK;
Stage Fatality – BL-BL-WK;
Combo – NK-NK-WP-WP-D+WP-kop z wyskoku- Eye Spark (45% 7-ciosów).

SECRET CODES

Kody – Istnieje szereg kodów, które możesz wpisać przy grze na dwóch graczy.
Cyfry odpowiadają następującym znakom:
0 – MK smok; 1 – MK logo; 2 – Ying-Yang; 3 – cyfra 3; 4 – znak zapytania; 5 – piorun; 6 – Goro; 7 – Raiden; 8 – Shao Kahn; 9 – czaszka.
Kody wpływające na walkę:
100-100 – walka bez rzutów;
020-020 – walka bez bloków;
987-123 – walka bez wskaźników energii;
033-000 – gracz 1 rozpoczyna z połową energii;
000-033 – gracz 2 rozpoczyna z połową energii;
707-000 – gracz 1 rozpoczyna z ćwiartką energii;
000-707 – gracz 2 rozpoczyna z ćwiartką energii;
688-422 – walka w ciemności (rozświetla się po ciosie);
460-460 – losowo zmieniają się postacie walczących;
985-125 – walka: w ciemności, z przeobrażaniem, bez wskaźników i bez bloków;
466-466 – wskaźniki biegu nie zmniejszają się;
642-468 – zakończenie gry dla obu graczy po walce.
Kody wywołujące komentarz:
282-282 – No Fear;
123-926 – No Knowledge that is not power;
987-666 – Hold Flippers during casino run.
Kody umożliwiające grę daną postacią wygranemu pierwszej rundy:
969-141 – Motaro;
769-342 – Noob Saibot;
033-564 – Shao Kahn;
205-205 – Smoke.

Paparazzi Tales of Tinseltown

PAPARAZZI TALES OF TINSELTOWN
ACTIVISION '95
DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
PC 486, CD-ROM
WIN '95 LUB WIN 3.1
CENA: 190 zł

No i stało się. Zostałeś sam na peronie, wpatrzony w tył odjeżdżającego pociągu. Swoją drogą, co Ci przyszło do głowy – za swój jedyny majątek mając aparat fotograficzny i marne 500 dolarów chcesz zrobić karierę w legendarnym Tinseltown. Na dodatek jako paparazzi, łowca zdjęć publikujący w najgorszego rodzaju brukowcach. Cóż, nie ma jednak odwrotu – klamka zapadła, nie możesz przecież wrócić do rodziny. Cóż to by była za hańba!

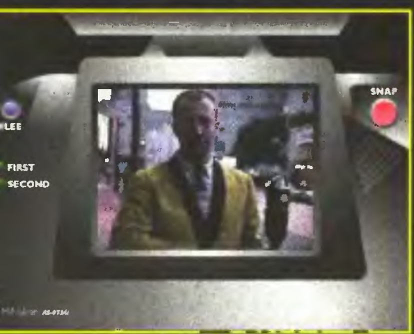
Trzeba zabrać się do roboty. Na całe szczęście masz swój przenośny komunikator – Palminator 2000.

Aby odnieść sukces w tej robocie, należy być we właściwym miejscu o właściwym czasie. Dlatego też oglądanie telewizji jest ważnym, codziennym obowiązkiem (tak jak mycie ząbków). Kanałów jest sześć, a praktycznie każdy program może zawierać zapowiedź jakiegoś skandalu. Tak na boku powiem, że filmiki udające w tej grze rzeczoną TV są naprawdę wysokiej klasy – w tym sensie, że rzeczywiście przypominają prawdziwe programy (no, powiedzmy ich urywki) amerykańskich sieci telewizyjnych.

Następnym po telewizji źródłem informacji są Twoi przyjaciele. Możesz z nimi pogadać używając video-telefonu, spotykasz się z nimi też w różnych podejrzanych lokalach.



Kiedy już myślisz, że wiesz gdzie w mieście dzieje się coś naprawdę ciekawego wyruszasz na łów. Na miejsce akcji udajesz się wielce zabawnym samochodem z rejestracją głoszącą „Looser", co bynajmniej nie poprawia morale.





Na miejscu zaś czekać na Cię może jeszcze kilka przeszkód. Nie do każdego lokalu zostaniesz wpuszczony – czasem niezbędne będzie wydanie kilku dolarów, aby posmarować komu trzeba. Potem zaś oglądamy sobie filmik i jeżeli zacznie dziać się coś wesołego – pstrykamy zdjęcie. Żeby było śmiesznie, to film w naszym aparacie ma dwie klatki. Cóż, taka to już jest ta nowoczesna technika.

Moment naciśnięcia migawki ma kluczowe znaczenie, bowiem od tego zależy czy wyjdzie nam zdjęcie na okładkę, czy też szmira, której żadna gazeta nie kupi.

Kiedy już zrobimy owe dwa zdjęcia, czmychamy czym prędzej do naszego studio fotograficznego. Nieusunięcie się we właściwym momencie z widoku fotografowanych obiektów skończyć się bowiem może poważnymi obrażeniami naszego ciała. Jakoś tak to już jest dziwnie na tym świecie, że filmowe gwiazdy nie lubią wścibskich dziennikarzy.

Po wywołaniu naszych dzieł przystępujemy do ich sprzedania. Jeżeli zdjęcia są dobre, to o prawo ich zamieszczenia ubiegać się będzie kilka pism, oferując różne ceny. Wybieramy z reguły ofertę najatrakcyjniejszą finansowo, ale nie zawsze – czasem warto zachować lojalność wobec ulubionej gazety...

Jak zapewne domyślacie się z powyższego opisu, gra nie należy do specjalnie ekscytujących. Ot, trzeba czasem nacisnąć jakiś guzik i tyle. Większość czasu spędzimy na oglądaniu różnych filmów (żeby było szybciej, można je sobie bezpośrednio odtworzyć z CD-ROM-u, bo są nijak nie zaszyfrowane). Niektórych to bawi, ale mnie raczej znużyło – wszak to telewizja i wideo służą rozrywce, hmm, pasywnej. Nie znaczy to bynajmniej, że gra jest nudna. Na filmach dzieje się wiele. Niezwykle spodobała mi się scenka we włoskiej restauracyjce: siedzi sobie trzech panów przy spaghetti i dyskutuje, w pewnym momencie dyskusja staje się bardziej gorąca, więc jeden pan bierze nogę od stołu, strzela trafiając drugiego w kręgosłup (co powoduje, że osobnik ów ląduje fizjonomią we wspomnianym spaghetti), po czym spokojnie kontynuuje konsumpcję. Słodkie.



Odpowiedni klimat tworzy też instrukcja (no i help w samej grze) podająca smakowite informacje o osobistościach z establishmentu Tinseltown. A ich nazwiska – Elizabeth Naylor, Andy Warthog – cudne!

Gra działa pod Windows, ale że na ekranie nie dzieje się zbyt wiele (poza filmami, rzecz jasna), to nie ma to wielkiego znaczenia. Same animacje zaś zrealizowano wykorzystując Apple'owską technologię Quick Time – i bardzo dobrze, bo dzięki temu filmy są w miarę dobrej jakości. Tyle tylko, że żeby to docenić trzeba grać w trybie True Colour, ale to już powoli zaczyna być regułą nie tylko w przypadku gier windowsowych.

Trudno ocenić czy warto interesować się „Paparazzim". Moje wrażenia są dosyć ambiwalentne – przeważa jednak chyba głód porządnej akcji. Zanim zatem kupicie – obejrzyjcie, ale nie zniechęcajcie się od razu.

Gawron



TS-Shareware

Zestaw 1 AMIGA

Top Secret Shareware Amiga zestaw 1

Po sukcesie TS Sharewa-re'u w wersji PC postanowiliśmy spróbować wprowadzić do tej rubryki dyskietki na Amigę oczywiście z zawartością, która powinna zainteresować każdego gracza: cheatami, tipsami, grami i innymi przydatnymi cudeńkami. Dyskietki, które za odpowiednią opłatą dostaniecie do rąk mogą zawierać albo gotowe do uruchomienia programy, albo archiwa lha, lzh, dms. W większości przypadków każda z dyskietek wchodzących w zestaw będzie zapisana w formacie DOS3 (Fast File System), więc użytkownicy komputerów wyposażonych w Kickstart 1.3 będą musieli zaopatrzyć się w odpowiednie handlery do obsługi tego formatu. Na pierwszym (czyli dzisiejszym) zestawie zamieszczamy także program lha służący do dekompresji tego typu archiwów (.lzh, .lha). W następnych zestawach prawdopodobnie programiku tego nie będzie z braku wolnego miejsca na dyskach (wszak gry ważniejsze...). Pod opisem poszczególnych programów znajdziecie następujące informacje: nazwisko i imię autora, wymaganą konfigurację (pamięć, kickstart, ew. wersja Workbencha + niezbędne pliki, kości graficzne). Jeśli nie będzie tam żadnej adnotacji, oprócz autora – oznacza to, że dany programik (bądź cokolwiek to jest) działa na każdej Amidze). To tyle moich bazgrołów. A oto menu:

Dysk 1

BEAST_I1.LHA, BEASTI2.LHA

Dwa archiwa zawierające poprawki do gry The Shadow of the Beast I, bazujące na zmianach na dysku. Autor: Tim Loeffler

BLACKCRYPT_MC.LHA

Savegame z magapostaciami do gry Black Crypt. Już na samym początku gry – wszystkie dostępne bronie i czary ustawione są na maxa. Autor: Jeff Saffold

CARNED.LHA

Edytor plansz do gry Carnage.
Autor: Chris Padgett

CATACOMB_MAP.LHA

Mapa do gry Catacomb w formacie iff.
Autor: Joona Palaste

CHAMPED_004_ED.LHA

Edytor postaci do gry Champions of Krynn.
Autorzy: Dragon Slayers
Wymagania: Amiga Basic

CYBERCONWALHTH.IHA

Mapy w formacie iff, oraz opis przechodzenia gry CyberCon III.
Autor: Bill Bennett

EOB2_EB_003_ED.LHA

Edytor postaci do Eye of the Beholder II, wraz z dołączonym gotowym party.
Autor: Abyss

OCTANE_MAP_ED.LHA

Edytor plansz do gry High Octane.
Autor:overyp@VAX.SBU.AC.UK

SWCHEAT40.LHA

Pod tą nazwą kryje się jedna z największych i wciąż rozwijanych kolekcji cheatów, tipsów, kodów i solutions na Amigę. W archiwum można odnaleźć dwie wersje SweetCheatera: podzieloną na dwie części w formacie AmigaGuide, oraz jako dwa pokaźne pliki tekstowe (łącznie ok. 900 tipsów i 670 KB gołego tekstu!).
Autor: Keith Krellwitz

TRAINERMAKER.LHA

Narzędzie służące do zabawy w poprawki w grach. Działa na podobnych zasadach, jak trainmaker w Action Replay'u (wyszukuje zadane, zmieniające się wartości), ale znacznie mniej skutecznie. Gry nad którymi pracujemy muszą działać w multitaskingu.
Autor: Andreas Ackermann

UFO_CHEAT.LHA

Bardzo przyjemny programik, pozwalający robić cuda z savegame'ami gry UFO.
Autor: Alex Kazik
Wymagania: K2.0+, MUI

VALHALLA.LHA

Archiwum to zawiera prawie kompletne rozwiązanie do gry Valhalla and The Lord of Infinity. Prawie..., bo brakuje w nik końcówki do pierwszego etapu. Znajdziecie tu także mapy do każdego z poziomów w formie plików tekstowych.
Autor: unknown!

To tyle na początek

Voyager

(kupon znajduje się na stronie 26)

Aby zamówić dyskietki, należy:

- Wypełnić kupon znajdujący się na tej stronie,
- Cena zestawu zależy od liczby dyskietek. Cena jednej dyskietki wynosi 5,49 zł (54.900 starych zł). Do tego dodać koszt wysyłki, wynoszący 3,50 zł (35.000 starych zł) niezależnie od ich ilości,
- Obliczoną sumę wpłacić przekazem na nasze konto,
- Kupon i kopię odcinka przekazu wysłać na adres:

**Wydawnictwo "Bajtek"
TS SHAREWARE
ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa
Nasze konto:
Wydawnictwo "Bajtek"
PBK S.A. IX Oddział w W-wie
370031-534488-139-11**

Zestaw 1 (PC) — **1,2 MB**

DEU 5.21 – Chyba najlepszy z edytorów do Dooma
GAME WIZARD 2.4 –"Action Replay" dla PC-tów, samemu łatwo zrobisz nieśmiertelność!
GAME TOOLS 3.21 –"Game Wizard", lepszy ale trudny.
TABLICE DO "GAME WIZARDA" – 4 gotowe teblice do "GW".
EDYTORY SAVEGAME'ÓW – "Doom", "Privateer", "Raptor", "Reunion", "Tie Fighter", "UFO", "Mystic Towers", "Ramzes".
SMALL TOOLS – 2 małe narzędzia: "Amidecod" (podaje hasło do komputera) i "Break ARJ" (zgaduje hasło w *.ARJ).
SECRET CODES ltd. – TnT do 233 PC-towych gier.
TRAINERS – trainery do do 56 gier (np. "Quarantine", "Cannon Fodder", "TIE Fighter", czy "Heimdall 2").
TRAINERS MASTER v1.0 – Trainery, ale zebrane razem (75 gier "Dune II", "Alone in the Dark II", "Flashback", "Prince od Persia" czy "Rebel Assault").
TS DEMOS – demka Top Secret.
TSTEXTS – teksty PC-towych tipsów, kodów (razem 130) i savegame'ów (36) na PC-ty publikowanych w TS.
UNP v3.10 – Odpakowywacz skompresowanych plików EXE.

Zestaw 2 (PC) — **1,2 MB**

BANANOID v1.00 – Ładna odmiana "Arkanoida" (VGA, powiększone pole gry – 2 ekrany).
BASSTOUR v3.00 – Bardzo realistyczny symulator łowienia ryb.
BIPBOP II – Gra arkanoidopodobna, ale nowatorska.
CHEAT v1.10 – 271 tipsów i trainerów do znanych gier.
JOUST VGA – Znana z automatów zręcznościówka: pojedynek jeźdźców na ogromnych ptakach.
KRET – Gra logiczno – zręcznościowa, z wyglądu podobna do Tetrisa, zasady są zupełnie inne, a gra się chyba lepiej.
MAGUS, 2ND EDITION – Perełka! RPG. Mała gra, ale niezwykle dobrze zrobiona. Postaci mogą należeć do kilkunastu różnych klas, używać wielu przedmiotów, dobra grafika.
TEROLIS v1.0 – klasyczny tetris, rozbudowany, dobra grafika, muzyka na SB i Gravisa.
TOP SECRET SAVEGAMES EDITOR v1.00 – redakcyjny edytor savegame'ów. Przydatny, sporo umie, w oparciu o niego robimy rubrykę savegame'y.
TUROID v1.20 – Klasyczny arkanoid + edytor poziomów.

Zestaw 3 (PC) — **1,2 MB**

LINE WARS II – Strzelanka kosmiczna z zacięciem symulatorowym, podobna do "TIE FIGUTELA"' "X-WINGA" czy "DARK CRUSADERA"

Zestaw 4 (PC) — **1,2 MB**

SLOW – Program zwalniający zegar czasu rzeczywistego.
HEXXAGON – Planszowa gra logiczna.
RIPTIDE – Zręcznościówka podwodna.

Zestaw 5 (PC) — **1,2 MB**

CHEAT 2.07 – Krajowy zbiór cheatów na PC.
JILL OF THE JUNGLE – gierka zręcznościowa produkcji Eipca.
GAME WIZARD 2.60 – Najnowsza wersja najlepszego narzędzia do ułatwiania sobie życia w grach.
MK2 TRAINER – świetny trainer do Mortal Kombat 2, pozwala wygrywać nawet jak się ma drewniane ręce, można też go użyć do trenowania różnych rozwiązań taktycznych.
Solutiony: TEENAGENT i SOŁTYS – no zgadnijcie sami, co to może być. Oba pełne i po polsku.
TSED – najnowsza i najpełniejsza (jak na razie) wersja naszego edytora savegamów.
HACKERS VIEWER 5.28 – edytor do plików, z wbudowanym disasemblerem.
UNP 4.10 – Narzędzie do rozpakowywania exeków potraktowanych archiwizerami.
XOE 3.20 – Podobne do poprzedniego, razem stanowią tandem naprawdę trudny do pokonania.

Zestaw 6 (PC) — **1,2 MB**

WATERPUTER – gra zręcznościowo - logiczna.
SINKSUB – Ty kontra okręty podwodne. Fajna zręcznościówka pod Windows.
ISLEWARS 3.0 – bardzo klasyczna gra strategiczna (RISK).
BREAKFREE1.0 – niby Arkanoid, ale grafika z Wolfensteina.

Zestaw 7 (PC) — **1,2 MB**

dyskietka 1

PCGPE10 – zbiór informacji dla programistów o wszystkim co dotyczy peceta.
FLIPLAY – źródło do odgrywania animacji w formacie FLI.
VGA-TUT – cyki artykułów o programowaniu katry VGA.
VIEWERS – kilka programów do wczytywania i wyświetlania obrazków.
VOXELSPC – kawałek kodu z którego można się nauczyć jak rysować teren w technologii voxel space.
XLIBRAS – biblioteka do obsługi karty VGA w x-mode.
ST3 – „Stream Tracker 3" progrem do tworzenia muzyki – MOD-ów i STM-ów.

dyskietka 2

TP-XMS – unit do obsługi pamięci XMS.
MODPLAY – kod źródłowy do odgrywania MOD-ów z możliwością równoczesnego odgrywania efektów dźwiękowych.
LZH – kawałek kodu do kompresji i dekompresji.
SAMPLAY – narzędzie umożliwiające odgrywanie na SoundBlasterze plików VOC i WAV.
SOX4D – narzędzie do konwersji formatów sampli.
BWSB120A – Bells, Whistles and Sound Boards – jedna z najlepszych bibliotek. 32 kanały, duża stabilność działania, możliwość równoczesnego odtwarzania muzyki i efektów dźwiękowych.
JOY – biblioteka do obsługi joystika.
VGADOC3 – duży zbiór informacji o programowaniu karty VGA i SVGA.
GWS70A – Graphic Workshop 7.0a, program do konwersji plików graficznych.

Zestaw 8 (PC) — **1,2 MB**

POVRAY 2.2 – program do ray-tracingu.
3DLAB110 – biblioteka do pisania gier w typie Wolfensteina.



Lista przebojów

Echu, achu, łche! – zasłyszane przy gruźlilku.

W życiu człowieka zdarzają się takie chwile, w których głupieje już tak bez reszty, że nie potrafi nawet obsłużyć deseczki do krojenia mięsa. Tak jest i w moim przypadku. Niby powinienem się cieszyć – zostałem wysłany na placówkę zagraniczną, doceniony przez Naczelnego – a ja jednak jestem smutny. Może to z tego zimna, nie, chyba jednak wszystko przez Lodow. Tak, zdecydowanie przez nich, ale zaraz, wszystko od początku.

Wróćmy pamięcią do dnia, w którym przybyłem na lotnisko na Antarktydzie. Wysiadłem opatulony we wszelakiego rodzaju ubiory ochronne i rozpocząłem rekonesans. Po przeczytaniu informacji ze służbowej teczki, dowiedziałem się, że moim zadaniem będzie zbadanie komputerowego rynku na szóstym kontynencie. Pierwszego dnia dotarłem do swojego miejsca zamieszkania – obserwatorium, tak je nazywają. Podobno kiedyś była tu naukowa baza obserwacyjna jednak została opuszczona. Budynek jest niewielki, ale za to zabezpieczony przed chłodem. Po pobieżnych zaledwie oględzinach natrafiłem na pozostałości po naukowcach – butelki, pisma z roznegliżowanymi paniami i dziennik, będący zapisem kolejnych dni ich pobytu.

Cały dzień straciłem na porządkowaniu pomieszczenia, w którym miałem zamieszkać na czas mojej misji. Odnalazłem dobrze zaopatrzoną spiżarnię, uruchomiłem urządzenia grzewczo-oświetleniowe i około godziny 7 wieczorem oddałem się rozkoszom snu. Rano obudziłem się rześki i gotowy do pracy. Pełna głowa pomysłów eksplodowała wręcz chęcią do działania. Zjadłem śniadanie, ubrałem się szczelnie, zabrałem ze sobą służbowy dyktafon i wyruszyłem przed siebie w poszukiwaniu rozmówcy. Około południa udało mi się natrafić na jedną fokę, ale ta na pytanie: „czy uważa, że konsole są w stanie wejść wcześniej na rynek antarktyczny, niż PeCety", odpowiedziała tylko: „U-u-u u-u-u" po czym zniknęła w lodowatej wodzie. Znużony bezowocnym dniem badacza, postanowiłem wrócić do domu. Zdziwiłem się jednak, gdy podchodząc do obserwatorium zauważyłem w oknie światło. Ktoś był wewnątrz, ale kto, przecież tutaj nikogo nie ma – przez umysł przemknęło mi tysiące rozmaitych przypuszczeń. Podszedłem do drzwi, lekko nacisnąłem na klamkę, otworzyłem...

Wkrótce nadejdzie ciąg dalszy i Was zje!

WASZ KO-RESPONDENT

HITY świat

AMIGA 1200	CD-32	AMIGA	PC CD-ROM	PC
1. GLOOM	1. GLOOM	1. PLAYER MAN. 2	1. STAR TREK TNG	1. SIMCITY 2000
2. ULT. SOC. MAN.	2. LEMMINGS	2. SENS. GOLF	2. FX FIGHTER	2. DOOM 2
3. SIMCITY 2000	3. SUBWAR 2050	3. COLONIZATION	3. INDYCAR	3. ULT. SOC. MAN.
4. UFO	4. MICROCOSM	4. ULT. SOC. MAN.	4. THEME PARK	4. THEME PARK
5. SUPER SF 2	5. SUPERPUTTY	5. PREMIER MAN. 3	5. TERM. VELOCITY	5. X/B-WING/IMP. PUR.
6. TOWER OF SOULS	6. D-GENERATION	6. SENS. W. OF SOC.	6. DISCWORLD	6. X-WING
7. FOOTBALL GLORY	7. PGA EURO. TOUR	7. SKIDMARKS	7. DARKFORCES	7. S&M/DAY OF THE T.
6. ROADKILL	8. R. OF THE ROBOTS	6. PGA EURO. TOUR	8. FULL THROTTLE	6. FIFA
9. R. OF THE ROBOTS	9. JUNGLE STRIKE	9. SUPER SKIDAMRKS	9. FLIGHT UNLIMITED	9. PREM. MAN. 3
10. GUARDIAN	10. UFO	10. JUNGLE STRIKE	10. ULTIMATE DOOM	10. NASCAR

HITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. FANT. ADV. OF DIZZY	1. TRENER	1. MORTAL KOMBAT 2	1. PIZZA TYCOON	1. CYWILIZACJA
2. JURASSIC PARK	2. WŁADCY CIEMNOŚCI	2. THEME PARK	2. TEENAGENT	2. KISĄŻĘ
3. NORTH&SOUTH	3. LASER SQUAD III	3. GLOOM	3. F. OF AMAZON...	3. WŁADCA
4. DJ BOY	4. STEEL THUNDER	4. ISHAR 3	4. X-COM 2	4. TECHNOID
5. BIG NOSE	5. MICR. SOCCER	5. CYTADELA	5. THEME PARK	5. PROBLEM JASIA
6. YOUNG IND. JONES	6. HERO QUEST	6. DOMAN	6. MORTAL KOMBAT 2	6. WŁADCY CIEMNOŚCI
7. BIG NOSE II	7. PIRATES	7. SKIDMARKS 2	7. WING COMMANDER 3	7. KOLONY
8. MICROMACHINES	6. PIT FIGHTER	8. DEATH MASK	8. SUPER SF 2 TURBO	8. INNY ŚWIAT
9. ROBOCOP 4	9. BURMISTRZ	9. LEG. OF VALOUR	9. SIM FARM	9. KRĘGI ZAGŁADY
10. PRINCE OF PERSIA	10. HANS KLOSS	10. DREAMWEB	10. DOOM 2	10. CAVERNIA

SHITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. GALAGA	1. CARNAGE	1. KAJKO I KOKOSZ	1. ZOOL	1. MASTER HEAD
2. KING KONG III	2. GARFIELD	2. RESCUE 2	2. RISKY WOODS	2. TETRIS 3D
3. GALAXIAN	3. BLUE MAX	3. JANOSIK	3. JANOSIK	3. FANT. SOCCER
4. TURTLES	4. FIST FIGHTER	4. VROOM	4. DOOFUS	4. UPIÓR
5. CONTRA	5. CYBERNOID	5. BLUES BROS	5. COLORADO	5. STREETS

HITY tematyczne

ADVENTURE	ARC. STRAT.	PLATFORM	RACING	SHOOT'EM UP
1. CUR OF ENCHANTIA	1. CANNON FODDER 2	1. OUT OF LUNCH	1. POWERDRIVE	1. BLOOD MONEY
2. R. OF THE DRAGON	2. FL. OF FREEDOM	2. KID CHAOS	2. OVERDRIVE	2. ALIEN BREED
3. DARK SEED	3. HIRED GUNS	3. ZOOL	3. STUNT CAR RACER	3. JUNGLE STRIKE
4. BLOODNET	4. STARGLIDER 2	4. THE ADDAMS FAMILY	4. NO SECOND PRIZE	4. TURBICAN 3
5. THE CLUE	5. THEATRE OF DEATH	5. ASASSIN '94	5. NITRO	5. S. AND DESTROY
6. LABYRINTH OF TIME	6. STORM MASTER	6. ASASSIN	6. LOTUS III	6. WALKER
7. MADDOG WILLIAMS	7. SPECIAL FORCES	7. PREMIERE	7. LAMBORGHINI	7. SILKWORM
6. INDY	6. NORTH&SOUTH	8. GODS	8. F17 CHALLENGE	8. SWIV
9. KGB	9. WAR IN THE GULF	9. F. OF THE FURRIES	9. MICROMACHINES	9. TURBICAN 2
10. MEAN STREETS	10. PIRATES	10. ZOOL 2	10. JAGUAR XJ220	10. OVERKILL

Scan By Vangis 2004
for CcOnLine

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik

Odcinek dla banku

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik

Prenumerata to taniej i pewniej

PRENUMERATA

Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelek znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

PRENUMERATA

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody**. Cena detaliczna **Bajtka** – 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy "utknęli", albo mają "drewniane ręce".

Cena detaliczna – 2,80 zł, w prenumeracie 2,50 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także "RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za czwarty kwartał wynosi 8,4 zł. Wpłat należy dokonać do dnia 20 sierpnia 1995 r.

– Wpłaty należy przesyłać do "RUCH" S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały "RUCH" S.A.

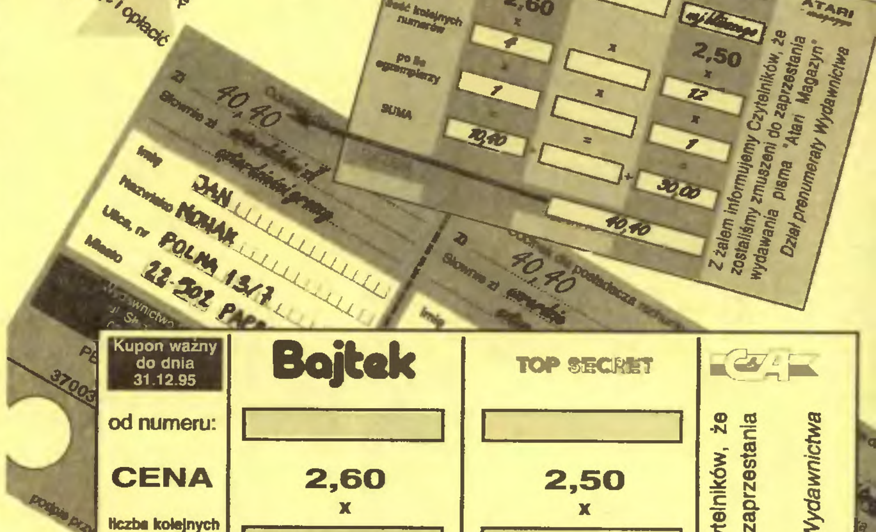
– Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów, artykuły o muzyce, grafice, animacji, multimediach, recenzje najnowszych CD oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64. Cena detaliczna – 2,50 zł, w prenumeracie 2,20 zł.

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy

① Do znajdujących się poniżej tabelek wpisać zamówienie.

② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na poczcie.



Kupon ważny do dnia 31.12.95	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa
CENA	2,60 x	2,50 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	+	=	
RAZEM:			

Kupon ważny do dnia 31.12.95	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa
CENA	2,60 x	2,50 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	+	=	
RAZEM:			





Dungeon Master II™

Księga Magii i Wskazówek

Czary czarnoksięskie:	
„Magiczny znak" –	YA-EW
„Trująca chmura" –	OH-YEN
„Niewidzialność" –	OH-EW-SAR
„Pchnięcie" –	OH-KATH-KU
„Błyskawica" –	OH-KATH-RA
„Przyspieszenie" –	OH-IR-ROS
„Światło" –	OH-IR-RA
„Płomień" –	FUL
„Kula ognista" –	FUL-IR
„Trucizna" –	DES-VEN
„Uderzenie w niematerialne" –	DES-EW
„Otwarcie drzwi" –	ZO
„Służka-atakujący" –	ZO-EW-KU
Czary kapłańskie:	
„Tarcza drużyny" –	YA-IR
„Tarcza przeciw czarom" –	YA-IR-DAIN
„Aura siły" –	OH-EW-KU
„Aura zręczności" –	YA-IR-DAIN
„Aura żywotności" –	OH-EW-NETA
„Tarcza przed ogniem" –	FUL-BRO-NETA
„Ciemność" –	DES-IR-SAR
„Służka-tragarz" –	ZO-EW-ROS
„Odbicie" –	ZO-BRO-ROS
„Służka-strażnik" –	ZO-EW-NETA
Napoje magiczne (potrzebna pusta butelka trzymana w ręce kapłana):	
„Siły wewnętrzne" –	YA
„Tarcza" –	YA-BRO
„Mądrość" –	YA-BRO-DAIN
„Żywotność" –	YA-BRO-NETA
„Zdrowie" –	VI
„Neutralizacja trucizny" –	VI-BRO
„Zręczność" –	OH-BRO-ROS
„Siła" –	FUL-BRO-KU
„Mana" –	ZO-BRO-RA

Zdobywać doświadczenie można nie tylko w walce, ale także poprzez trening. Wybierz sobie jakieś drzwi, czy drzewo i wyładowuj na nim swoje miecze, topory, łuki, noże, nogi, pięści. W ten sposób zdobywasz punkty doświadczenia, przez co zyskujesz kolejne poziomy. Jest to istotne na początku, kiedy jesteś strasznie słaby, no i kiedy wejście na kolejny poziom nie wymaga zbyt dużej ilości doświadczenia.

Niektóre ze zbroi noszone podnoszą cechy właściciela. I tak: „tech helm" – mądrość, „fire poyeyn" – siłę, „cloak of night" – zręczność. Większość z droższych tarcz ma w sobie moc rzucania czarów, zwiększa odporność na ataki magiczne i ogniowe. Warto zwracać uwagę na statystyki postaci, gdy zakładają takie cudeńka.

Większość magicznych broni podnosi poziom magii używającego, czasami wystarczy je trzymać tylko przy pasie, niekoniecznie w ręku. Niektóre z nich mają w sobie zawarte czary, stając się tym samym potężnymi artefaktami. „Numen staff" – to największe cudo może miotać kule ogniste, do tego jest ładowalne we wspomnianym czarodziejskim kotle; „Emerald Orb" – pozwala zamieniać manę na punkty Zdrowia; „Excsymyr" – zwiększa szybkość i ilość ataków, doskonała broń.

Na zakończenie dwa małe tipsy. Pierwszy to używanie służek i drzwi, aby zabić potężne potwory. Załóżmy, że za drzwiami gromadzą się stada groźnych poczwar. Ustawiamy przed drzwiami służkę i otwieramy drzwi. Potwór wchodzi pod drzwi, ale nie może przejść przez służkę, w tym momencie zamykamy drzwi, które miażdżą rozwydrzoną kreaturę i tak w kółko aż wszystkie zginą.

Drugi to wykorzystanie błędu firmowego. W pierwszej wersji „DM2" popełniono błąd, który objawia się tym, że po skonfigurowaniu karty muzycznej na Gravisa, nie mając go jednak fizycznie w komputerze, gra działa znacznie wolniej. W ten sposób, walki z ważnymi przeciwnikami, czy etapy gry gdzie ważny jest refleks i wyczucie momentu, można właśnie rozgrywać w zwolnionym tempie – bardzo ułatwia, zadanie z dziurą i pociskami magicznymi, czy walki z Dru-Tanem i Vexirkami.

No to chyba tyle tych podpowiedzi, myślę że teraz ukończenie gry będzie już tylko przysłowiową bułką z masłem.

EMILUS CZARNOKSIĘŻNIK

Hyp...hyp...hypery

POCZĄTKI: „Dobra kurde balans. Spoko! Teraz zacznę pisać wyraźnie (oklaski !!)."

Wiedzmin

SZCZEROŚĆ BEZ GRANIC: „Powiem prosto z mostu owiniętego w bawełnę i nie będę zciemniał..."

Johny Nawalony

PERPETUUM MOBILE STOPNIA IV: „Przed przeczytaniem przeczytać!"

Witold H.

KOCHAJĄCY SYN: „Mój adres: (możecie przysłać bombę, paczki otwiera zawsze mój ojciec) [—]"

Triumwiwat

MEGATIPS: „Podczas gry naciśnij reset – niespodzianka."

Józef Stalin

913 ???: „Co do ciężkiej cholery jest grane ???"

Feud

Nie wiem! – Wodzu

PRAWDZIWY KATOLIK: „Ogłoszenie duszpasterskie: Mam do sprzedania lincze, szubienice i krzesła elektryczne z bajerami. NA RATY!

PS.1. Zniżka dla Naczelnego.

PS.2. Sprzedaję jeszcze betonowe buciki.

De Lajen King

JATYZC DO UŁYT: „HGWOH! MAJ TSEJ ILUOB I AJ SAW ĆIBUL. ILŚEJ YW EIN ĆAWOKURDYW NET TSIL W „POT TERCES" ,OT YDG YNSAJ TARB EIZDJEZW YZRT YZAR AJ I ACĄZCŃAT ATOIC ĆSAPAN ,ĆICŁAWGZ ,ĆAWOBARBO I ĆAWOPŁAKSO! ILŚEJ YW ĆAWOKURDYW NET TSIL AJ I ACĄZCŃAT ATOIC ĆIBUL SAW JEIZDRAB ŻIN YCSYZSW ILAIB AICARB MEZAR ICĘIZW! HGWOH!"

Marcin K.

Całe szczęście, że adres na kopercie napisałeś w dobrą stronę – Wodzu

MÓL KSIĄŻKOWY: „Dlaczego 68 stron ma „Top Secret", a nie 15.000.000.000?"

Michał G.

Bo nie zdążyłbyś go przeczytać do końca życia – Wodzu

ŻYCZENIA: „Z okazji rozpoczęcia roku szkolnego życzę wszystkim mokrego dyngusa i smacznej choinki"

Radislaw

OSTRZEŻENIE: „W wypadku odrzucenia moich postulatów, ostrzegam przed zradykalizowaniem moich działań, co zakończy się tym, że jeden warszawiak spyta drugiego: „Panie Zenku, widział pan ten grzyb nad Służby Polsce?",

Feud

ZDUMIONY: „Kiedy otwarłem sierpniowy numer T.S. porysowałem szczęką stolik, przy którym siedziałem."

Michał K.

(NIE)SZCZĘŚLIWY ZNALAZCA: „Ostatnio, gdy jak codziennie poszedłem na miejskie wysypisko nazbierać czegoś na obiad, znalazłem oko „Jednookiego (tymczasowo) Rumcajsa", któremu oczy wypadły z wrażenia po przeczytaniu „TS" 5/95 (Jedno znalazł)"

Bamber

DIALOGI NA CZTERY NOGI: „Mam do was trzy pytania (tu chodzi o ludzkie życie):

1. Dlaczego on, a nie ja? – *Ponieważ.*

2. My to Wy, a oni? – *To zależy komu.*

3. Gdy ja to po co? – *Po kolana – Wodzu*

Bamber

PIEŚŃ: „Kubeczko już się zbliża, już puka do mych drzwi

pobiegnę go przywitać, z radości serce drży.

O szczęście niepojęte, Krzyś sam odwiedza mnie.

Pobiegnę po siekierę, pies musi mieć co jeść!"

Radislaw

PAMIĘTAM MOJEGO DZIADKA...: „Byłem już wyczerpany a oni, ci z KOTS (czyt.CATS – Komputerowe Oddziały Top Secretu), Bóg wie jakim cudem byli jak naszprycowany lekkoatleta. Jednak stało się...dorwali mnie. Szybko zamknąłem oczy lecz KOTSI na siłę mi je otworzyli, trzymając w swych łapskach numer TS. Pokazali mi jedno pismo i...stało się – uzależnili mnie! Wpadłem w nałóg! Nie mogę go przestać czytać! Teraz sam jestem dziadkiem i cóż mógłbym dać mojemu wnuczkowi jeśli nie... kulę w łeb za kradzież mojego narkotyku (kochanego TS)!!!"

Mr. Simon

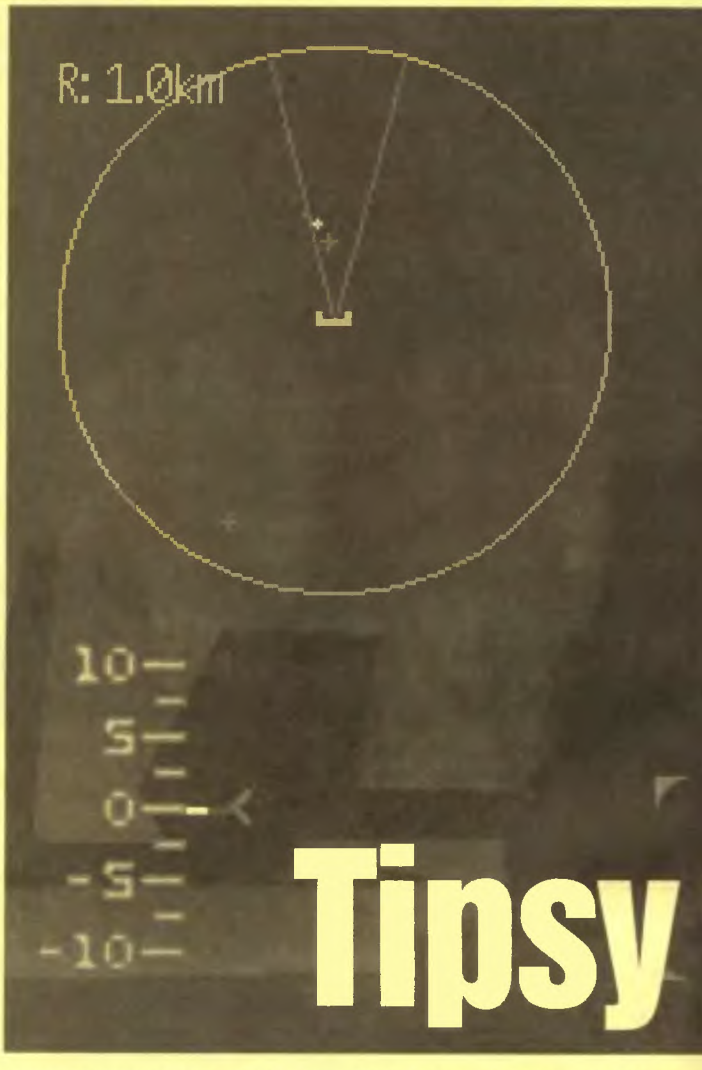
Cóż, o moim istnieniu wciąż nie wiedzą najstarsi górale i kilka osób z redakcji. A tak w ogóle to można mnie spotkać (usłyszeć) na CB CH10 (27,070MHz). I jeszcze jedno: Korekta nie bierze odpowiedzialności za teksty wydrukowane w Hyperach - Wodzu.

JEDNA WIELKA RODZINA

Już za miesiąc gwiazdka, spotkania rodzinne, masa prezentów pod choinką. A i tę część Top Secret postaram się wydać odświętnie. Jak widać dzisiejsza rubryka jest zdominowana przez konsole. Więc nie pozostaje mi nic innego, tylko krzyknąć: „Do boju bracia Amigowcy, Commodorowcy i PC-towcy!" (w kolejności alfabetycznej).

Wyobraźcie sobie, że kilka z dzisiejszych tipsów nie dotarło zwykłymi listami, a pocztą elektroniczną. Mianowicie poprzez sieć Fido. Posiadam tam taki malutki punkcik, oczywiście podłączony do naszego BBS'u, na który można nadsyłać teksty do moich rubryk. Czas dotarcia listu wynosi maksymalnie kilka dni, w zależności od tego, z którego miejsca Polski nadajemy. Od razu odpowiadam na listy i informuję na przykład o tym, w którym numerze ukaże się dany tips. Tym samym upewniając czytelnika na 100%, że tekst dotarł. Listy do mnie można też zostawiać w poczcie lokalnej BBS-u. A jeżeli ktoś może przesyłać fidowe nety, to proszę to robić na adres 2:480/25.55. Jeżeli chcecie dostać kolejny TS, po tym, w którym zostaniecie wydrukowani to dołączajcie do listów także swoje adresy.

Oczywiście nie będzie miało to wpływu na tradycyjny sposób



Tipsy

AMIGA

ADAMS FAMILY / BZYKU
Jako kod wpisz pięć jedynek, a będziesz miał sto żyć.

AIRBUS 320 USA / „STRZELEC"
Jeśli chcesz mieć od początku gry skuteczność 500% i 5000 lotów za sobą, zmień nazwę pliku DUMMY na DUMMY.LOG. W grze wpisz się jako DUMMY.

APIDYA / RASPUTIN
Na ekranie początkowym wpisz: DEPUTYOFLOVE lub SNEAK PREVIEW. Aby zobaczyć sekwencję końcową, wpisz SHOWCREDITS i wciśnij RETURN.

CIVILIZATION / MAESTRO
Utrzymując w miastach niski poziom ludności – do 5 jednostek, nie musisz stawiać budowli, dzięki czemu możesz dać na naukę 100%! Niski poziom ludności uzyskuje się poprzez produkcję OSADNIKÓW. Nadmiar osadników likwidujesz wysyłając ich na wojnę – sposób niehumanitarny, ale wielce skuteczny. Ludzie nigdy się nie buntują (jeśli w miastach jest do 5 jedn. ludzi). Sposób ten pozwala na uzyskanie np. MUSZKIETERÓW jeszcze przed naszą erą.

DEEP CORE / „STRZELEC"
Gdy brak Ci:
energii wpisz – „I NEED ENERGY",
tlenu – „I NEED OXYGENE".
A jeśli chcesz mieć wszystkiego do oporu, kliknij: „TRAINER MODE".

DOGS OF WAR / RASPUTIN
Aby stać się nieśmiertelnym, musisz wpisać: TIMBO i naciśnij F5, a jeśli chcesz szybko przejść etap to wpisz: TIMBO i P.

FIRE FORCE / Mr. CLEO
Weź karabin US M60, ale nie bierz do niego amunicji – będziesz miał nieskończoną liczbę naboi.
(Nie podałeś swojego adresu – Dean)

FLASHBACK / Mr. CLEO
Aby zobaczyć końcówkę, wpisz kod do ostatniego levelu (HALL) i idź cały czas w prawo aż do drzwi. Zrób sztuczkę z przechodzeniem przez drzwi (stań twarzą do drzwi, pociągnij joystick w lewo i jednocześnie naciśnij fire, gdy zobaczysz, że Conrad robi pierwszy krok, puść fire i pociągnij joystick w prawo, aż do momentu przejścia przez drzwi) i wjedź windą na górę.

GUNSHIP 2000 / MAESTRO
Zwiększając maksymalnie przyspieszenie czasu można umknąć rakietom (skuteczne w 90%). Oczywiścia rakiety muszą być z tyłu albo z boku.

LARY 1 / RASPUTIN
Możesz łatwo przenosić się między różnymi miejscami. Naciśnij ALT+D, a następnie wpisz TP. Komputer spyta się o numer planszy (od 009 do 045).

LOTUS 3 / „STRZELEC"
Jeśli znudzi Ci się smętna jazda na poziomie nowicjusza, zamiast kodu wpisz: CU AMIGA.

POWERMONGER / „COP"
1. Kiedy zabraknie Ci żywności i powstanie groźba, że wojsko Cię opuści, daj rozkaz ataku na owcę (jeśli takowa jest w pobliżu), a przybędzie Ci około 1000 jednostek żarcia.
2. W obcej wiosce daj rozkaz handlu. Potem zaproponuj pokój. Na 100% będzie on zawarty. Teraz możesz zabrać bez walki całą żywność oraz broń.
3. W zamku, z którego wyruszasz zawsze jest trochę żywności, a czasami i wojska. Warto więc zabrać to jedzenie oraz żołnierzy.
4. Im bardziej powiększysz widok terenu, tym szybciej będzie się toczyć gra. Skraca to znacznie czas przemarszu wojsk.
5. Kiedy zabijesz wrogiego dowódcę, to w miejscu jego ciała pojawi się szara paczka. Jest to sporo żywności którą możesz zabrać.
6. Nie warto budować więcej niż jedną katapultę, bądź armatę. Tą bronią może posługiwać się tylko dowódca. Wystarczy więc jedna.

RISKY WOODS / Piotrek Walukiewicz
Wpisz na planszy tytułowej RIP, ukaże się napis Cheat Mode Activated (F1 – F4), wtedy:
F1 – doliczanie energii,
F2 – doliczanie forsy,
F3 – doliczanie czasu,
F4 – następny etap.

ROBOCOP 2 / BZYKU
Gdy na ekranie tytułowym wpiszesz SERIAL INTERFACE wtedy:
F9 - uzupełnienie energii,
F10 - skipper poziomów.

ROLLING THUNDER / BZYKU
JIMEABY – nieśmiertelność

SHADOW DANCER / „STRZELEC"
„G" + „D" + „U" + „X" + „C" + „F" + „B" + „N" + „S" + „H" – skipper poziomów.

SHADOW FIGHTER / Beniamin Dęborski
Wpisz MBARIVIDISOCCAFFARIMBARI. Grasz jako Shadow Fighter. Ukryte ciosy:
1. Fire, Fire, Fire – szybka noga.
2. Tył 2 sek. przód Fire – ognisty przelot.
3. Dół, góra Fire – ognisty hak.
4. Przód, przód – dół, dół Fire – ognisty podmuch.
5. Dół, dół – tył, tył Fire – kula.
6. Dół – przód, dół, dół – tył Fire – cień.
7. Tył, tył – dół, dół Fire – teleport.
Wpisz PARAPONZIPOPO + 2. Grasz pierdolą Puppazem.
1. Tył 2 sek. przód Fire – bomba.
2. Fire, Fire, Fire – miotacz ognia.
3. Dół, dół – tył, tył Fire – kula śnieżna.
4. Przód – dół, dół, dół – tył Fire – piła.
5. Tył, tył – dół, dół Fire – rękawica.
6. Przód, przód – dół, dół Fire – prąd.

STRIP POKER CD-32 / „STRZELEC"
Jeśli chcesz rozebrać panienki bez jednego rozdania, wpisz się jako „INDIGO".

THUNDER BLADE / BZYKU
Wpisz swoje imię w high score jako CRASH, wtedy HELP-em przenosisz się na następny poziom.

PC

BIRDS OF PREY / Feud
Przed rakietami naprowadzanymi IR najłatwiej uciec ostro przyziemiając i rzucając serię flar. Pasy startowe można zniszczyć zwykłymi bombami (2-3 sztuki), ale trzeba lecieć prawie dokładnie na osi atakowanego pasa. Przeciwko czołgom najskuteczniejsze są bomby Mk84 Paveway.

BLACKTHRONE / Ziemowit Maj
Gdy wchodzisz w nowy „ekran", a tam znajduje się zdrajca, od razu oddaj dwa strzały. On oberwie i schowa się w cień. Wtedy cofnij się do poprzedniego „ekranu" i wróć. On będzie czekał z opuszczoną bronią, więc znowu: dwa strzały i cofnięcie. Zabijesz tak każdego zdrajcę, nie tracąc energii. Operację powtarzaj aż do skutku. Zwykle wystarczy trzy razy po dwa strzały.

CANNON FODDER II / Michał Kluz
1. Jeżeli wróg jest niedaleko, nie stawiaj blisko paczek z granatami – przeciwnik może w nie strzelić i zabić cały Twój oddział.
2. Po wysadzeniu budynku staraj się na chwilę oddalić – dach może zabić Twoich żołnierzy.

DOOM II / Michał Kluz
Wpisując kody: IDCLEV313, IDCLEV323 będziesz mógł zagrać w mieszankę „DOOMA" z „WOLFENSTEINEM" – poziomy ukryte.

FORMULA ONE GRAND PRIX / Scyzer
1. Chcesz być najlepszy? To proste! Przez cały wyścig nie daj się zdublować i na ostatnim okrążeniu zjedź do boksu. Miłego mistrzostwa!
2. W zakręty wchodź z włączonymi automatycznymi hamulcami (F1). Mniej więcej w połowie zakrętu wyłącz ją. Da Ci to większą prędkość przy wyjściu na prostą.

FRONTIER / Feud
Jeśli chcesz szybko zdobyć stopień w Federacji, to wystaraj się o pozwolenie (permit) na wlot do Ros128 [0,0]. W Mars High często jest kilka misji, które można wykonać „hurtem" i zdobyć rangę, a czasem i odznaczenie. Jeśli gdzieś lecisz, a czas Cię „goni" możesz zrezygnować z usług autopilota i rozwinąć o wiele większą prędkość przelotową. Warunek: na około 1,5 AU przed celem możesz rozwijać najwyżej 2800 km/s, bo inaczej nie zdołasz wyhamować. Przy Military Drive prędkość może być o około 20% większa.

GABRIEL KNIGHT / Michał Kluz
Po jakimś czasie wracaj do miejsc, w których już byłeś – można tam znaleźć nowe ślady.

HARPOON / Feud
W opcjach początkowych ustawiaj zawsze (jeśli grasz jako NATO) „Possible Nuclear Release" na „Yes". Jeśli ZSRR użyje broni nuklearnej, możesz skończyć scenariusz w 10 minut przy pomocy rakiet Tomahawk TLAM, o zasięgu 1500 mil. Największy zasięg rosyjskich rakiet wynosi 300 mil (SS-N-19 Shipwreck).

JAZZ JACKRABBIT / Myszka
Kody wpisuj następująco: Wciśnij P, potem BACKSPACE i przepisz kod:
Cstrike – latająca decha.
Bad – pomocny ptaszek.
Inne to: arjan, check, ddmark, greetz, tim.

LIGA POLSKA MANAGER 95 / Krecik
Grając Legią na początku spróbuj sprzedać Nowakowskiego z drużyny rezerwowowej. Jeśli się uda, to dostaniesz 65000 nowych złotych, co jest kwotą wystarczającą na kilka sezonów :)

MORTAL KOMBAT II / Gryzli
Gdy pokaże się czarny ekran z białymi literami, wpisz AICULEDSSUL, a później podczas demo – F9.

POWERMONGER / Feud
Jeśli masz niewielu ludzi (do 12-15), to w łuki uzbrajaj tylko połowę. Reszta niech walczy wręcz. Oddział uzbrojony w same łuki może zostać zniszczony w bezpośrednim zwarciu. Ostrożnie z wycinaniem drzew na małych wysepkach. Jeśli wytniesz ich zbyt dużo zwaniuje pogoda (śnieg w lecie, ulewy itp.).

PREHISTORIK 2 / VASQEZ
1. Jeśli uzbierasz słowo „BONUS" będziesz miał gigantyczną lodówkę wypełnioną po brzegi i 100.000 punktów.
2. Przy każdym drogowskazie wal maczugą w ziemię (spacja + dół), a spadnie Ci żarcie.
3. Hasło do drugiej planszy CDA6.
4. Na początku levelu powal maczugą w kamienną tabliczkę, a wypadnie Ci trochę żarcia.

SETTLERS, THE / Michał Kluz
1. Magazyn staraj się wybudować w krótkim czasie po rozpoczęciu levelu blisko zamku – zapobiegnie to towarowym korkom, wszystko będzie działało o wiele sprawniej i będziesz miał drugie tyle młodych kandydatów.
2. Jeśli Ciebie i przeciwnika dzielą góry, a on nie ma możliwości przejścia na Twoją stronę, staraj się budując obiekt wojskowy zostawić małą lukę wolnego terenu. Jeżeli wasze granice się nie zetkną nie będzie Cię mógł zaatakować, a Ty wolnymi rycerzami umocnisz inne pozycje strategiczne.

SYNDYKAT / ZIEMOWIT MAJ
W misji na Syberii rozwalaj samochody policji. Ktoryś z policjantów (znajdujących się w samochodzie) ma lekkie działko.

UFO I & II / Gryzli
Produkcja bez straty kasy i surowców:
Wejdź do MANUFACTURE i wybierz, co chcesz wyprodukować. Ustaw dowolną liczbę robotników, ale ilość do wyprodukowania zostaw na 0. Pokaże się informacja, że coś wyprodukuje się za zero dni. Zmień teraz liczbę robotników na jakąkolwiek inną, a liczbę do wyprodukowania na 1.

UTOPIA / Feud
Zamiast szarpać się na drogie miny, obstaw szczelnie cały obszar kolonii kolektorami słonecznymi, zostawiając małą „bramę" dla własnych czołgów. Nawet jeśli wróg zniszczy baterie słoneczne, nie przejdzie przez rumowiska. Atakowi z powietrza możesz zapobiec rakietami. W ostatniej misji rozbuduj się na północ – złoża paliw i rudy. Podatki możesz zwiększyć do 17%, powyżej ludzie robią się niezadowoleni. Na operacje szpiegowskie przeznacz ok. 2000, a dopiero po komunikacie SPY REPORT IN... zwiększ ten fundusz do 5000. Raport będzie taki długi, jak przy dużych nakładach kasy.

X-COM: TERROR FROM THE DEEP / Mike (z Krakowa)
Kilka porad taktycznych:
1. Kiedy zbudujesz M.C - Lab postaraj się, aby każdy z Twoich żołnierzy odbył w nim swój trening (1 lab pomieści 10 żołnierzy). Umieszczasz ich tam na początku miesiąca. Trening umożliwi im korzystanie z M.C Disruptor. Później zaopatrz w niego każdego żołnierza, a przynajmniej połowa powinna go trzymać w rękach. Podczas misji u nakrytego UFO-ka wzbudź w nim pani-

nadsyłania tipsów. Miejsca jest pod dostatkiem i jedyne kryterium wielkości rubryki to ilość przychodzących T'n'T.

Dean

PS. Bardzo aktualne na początku roku akademickiego:
Przychodzi baba do lekarza ze studentem w tylnej części ciała. Lekarz zdziwiony:
– Co pani jest?!?!
– Pracuję w dziekanacie... – odpowiada baba.
PS 2. Podobno autentyk:
Znajomy na imprezie popił sobie co nieco i choć czuł się średnio to jednak zdecydował się na powrót do domu samochodem. Jechał w miarę równo, ale i tak dorwał go patrol. Proszą żeby wysiadł i już szykują balonik, ale traf chciał, że kilkadziesiąt metrów dalej doszło do kraksy. Policjanci jak w dym ruszyli na miejsce zdarzenia, a znajomy korzystając z tak szczęśliwego zbiegu okoliczności wsiadł do auta i udał się w dalszą drogę. Rano budzi go walenie do drzwi – policja. Pytają go gdzie ma swój samochód. Facet przerażony, ale mówi, że w garażu. Proszą go, żeby sprawdził. Wychodzą. Otwierają garaż, a tam... radiowóz!

COMMODORE

BLINKY / Grzegorz Brandys
Mikstura do pływania: żółty chamburger, niebieski syfon, granatowe oko, czerwony cukierek

CREATURES II / DZIUZKA
W levelu III jest tajny bonus. Po zmiażdżeniu palanta szybko wskocz do maszyny i w prawo. Podobnie w VII levelu po zepchnięciu kuli na mrówkę, szybko idź w prawą stronę na wysokości mrówki. W tajnych bonusach zbieraj tylko główki kiwające na „tak".

DIZZY IV / DZIUZKA
Spis przedmiotów:
Backdoor key – klucz do zamku.
Dora frog – pocałuj ją książę.
Handle – rękojeść do studni.
Empty bucket – nalej w niego wody z gejzeru
Bucket of hot water – rozmrozi Denzila.
Gold cross – odstraszy ducha w krypcie.
Drinkme potion – zmniejszy Daisy.
Something sticky – wyjmiesz tym Excalibura
Excalibur – zabijesz królową w zwierciadle.
Power Pill – zabije duchy nad bagnem.

INTER KARATE 2 / Grzegorz Brandys
W czasie gry wciśnij jednocześnie RTASF – karatekom spadają spodnie.

MANIAC MANSION / Przemek Martynowski
W pokoju z maszyną do pisania podejdź do nie do końca pomalowanej ściany i ustaw „USE PAINT REMOVER" – odsłonią się drzwi.

MASTER HEAD / Grzegorz Brandys
POKE 14146, 169 – nieśmiertelność.

MICROPROSE SOCCER / Kwiatek
1. Aby wykonać przerzutkę, należy biec z piłką do przodu i gwałtownie cofnąć joy'a w tył oraz wcisnąć fire.
2. Aby podkręcić piłkę, należy pchnąć joystick na ukos i wcisnąć fire.

MIDNIGHT RESISTANCE 1, 2, 3, 4 / Kwiatek
Żeby rozwalić czołg, należy położyć się w lewym dolnym rogu i w niego strzelić.

MOVIE BUSINESS / „STRZELEC"
Nakręconych filmów nie reklamuj od razu w kolejce, w której zacząłeś produkcję, bo może ona potrwać dłużej niż turę i stracisz. Jeśli chcesz ułatwić sobie zadanie,



& kody

kę (przy pomocy M.C. Disruptor). Zużyj na to wszystkie Time Units przynajmniej dwóch żołnierzy. Kiedy taki gość wpadnie w panikę spróbuj przejąć nad nim kontrolę. Powinno się udać za pierwszym razem.
2. Jeżeli nadal latasz TRYTONER to zabierz ze sobą pełny statek (14 ludzi). Upewnij się, że 2 żołnierzy posiada THERMAL SHOCK LAUNCHER (do chwytania żywych Ufo-ków), reszta może mieć SONIC CANNON. Jeżeli jesteś przy statku małym lub średnim, nie musisz wyprowadzać wszystkich swoich ludzi. Niech kilku z nich zostanie i „czaruje" obcych (czasami wzbudzenie paniki u obcego ratuje życie!).
3. Do bez wyruszaj czołgami PWT, a wolne miejsca zapełniaj ludźmi (w TRYTONIE – 3 czołki i dwoje ludzi). Żołnierzy wyposaż w THERMAL SHOCK LAUNCHER i lancę termiczną. Niezbędne są apteczki (!) i granaty. Czołgami rozwalaj wszystko, co stanie Ci na drodze. Ludzi trzymaj z boku. Nie zabijaj wszystkich Obcych, tylko od razu zmierzaj do windy. Na drugim poziomie poruszanie się czołgiem może być utrudnione, tu przydadzą się ludzie. UWAGA! O ile to możliwe trzymaj ich blisko siebie, aby mogli się nawzajem wspierać i leczyć. Zlokalizuj Synonium. Jeżeli nie chcesz wchodzić do środka, to kilka granatów załatwi sprawę. Teraz uciekaj do windy i przerwij misję.
4. UWAGA! Na Tosothy nie zawsze działa THERMAL SHOCK LAUNCHER. Za to bardzo szybko panikują, THERMAL... jest efektywny za to przy LOBSTER MAN, na których trzeba zużyć średnio 2 strzały z SONIC CANNON. UWAGA! THERMAL SHOCK LAUNCHER może się stać bronią obosieczną!

AMSTRAD

DIZZY HOLDING / Marek Lis
Ciąg dalszy:
THE GARDENERSPADE – użyj z prawej strony lewego drzewa w Ground Sound, będziesz miał(a) wykopany dół.
RUSTY BOLT OUTTERS – uruchom w kopalni na lewo, na tratwie.
A MUSHROOM TROWEL – wejdź do dziury, którą wykopałeś(aś) i użyj na zielonej trampolinie.
A LEPRECHAUNS WIG – wrzuć do garnka.
A BOTTLE OF DRY ICE – użyj na wodzie, wodza zamarznie (w dziurze).
A RUSTY OLD PICK – użyj na kamieniu w przejściu.
A JAWELLED DAGGER – użyj na czerwonym drewnie (w górze lodowej).
A PROTECTIVE AMULET – chroni przed kulami czarodzieja.
Gdy włożysz wszystkie potrzebne rzeczy do garnka, na końcu daj EMPTY POTION BOTTLE. Uzyskasz w ten sposób FULL POTION BOTTLE – trzeba go użyć koło czarodzieja na górnym podeście.
Black cat, leaf, poisoned apple, burning torch – daj Glendzie.
Dagger – odetnij liść od Dylana i powróz od kozy.
Big stick – uderz kozę.
Personal stereo – zamień u Barda na magiczną fujarkę.
Some magic pipes – zagraj przed szczurem i odskocz.
Lighting rod w połączeniu z ancient lamp i clotch duster obudzi Dozy'ego.
Weidkiller Potion – uwolni Dylana.
Wizardslayer Trident – zabijesz nim Zaksa.
Zaks Ring – wrzuć do lawy w piekle.
W płotkach w Bushy grove, Sword in the stone i Crads of Gehenna są ukryte diamenty. Należy zebrać 30 diamentów i zanieść do Hadesu.

DRAZEN PETROWIEC / Przemek Martynowski
Jeśli pod koszem przeciwnika nikt nie stoi, to trafisz do kosza za 3 punkty nawet z połowy boiska.

DUCKULA 2 / Przemek Martynowski
Wciśnij „FIRE + DÓŁ" przyleci jakiś SUPERMAN (czy coś w tym stylu), przeniesie Cię (na plecach) do następnej planszy.

FIST FIGHTER / Przemek Martynowski
„FIRE + DÓŁ" – tajny cios (każdy zawodnik).

zresetuj grę, wpisz „<U" RETURN I LIST. Po czym pozmieniaj parametry aktorów i reżyserów.

POPEYE / Grzegorz Brandys
W pierwszej planszy gry Wielkolud jest pod białym kołem, wyskocz z prawego murka trzymając fire – niespodzianka.

PRO BOX. SIM / Kwiatek
Aby włączyć praktykę należy wcisnąć F1, aby wyłączyć należy wcisnąć N + M + spc.

ROBBO / Kwiatek
Na niektórych planszach są dwa życia. Można wziąć dwa i się zabić. Masz jedno życie więcej. Robiąc tak w kółko można nabrać bardzo dużo żyć.

SAMURAI WARRIORS / Przemak Martynowski
Gdy zobaczysz gościa grabiącego liście, schowaj miecz i ukłoń się jemu. Inaczej Twój wojownik ze wstydu popełni harakiri.
SOCCER CHALL / Przemek Martynowski
W konkurencji, w któraj wykonujesz rzuty karne, aby dobiec do bramki nie musisz machać joy'em w lewo i prawo. Wystarczy, że wciśniesz naraz klawisze C + B + SPACJA, przechylisz joystick w lewo lub prawo.

Tipsy

KONSOLE

3 EYES BOY / Nintendo / „STRZELEC"
Nie możesz w 2 levelu wskoczyć na półkę? Nic dziwnego, musisz wezwać „Tajną broń" – włócznię: Wciśnij i trzymaj „B" + „DÓŁ" lub „B" + „GÓRA". Gdy puścisz rzucisz włócznią, która po chwili zawróci. Wskocz na nią w locie, zatrzyma się i już masz dodatkowy stopień. Gdy na niebie widzisz jakąś półkę to za „wszelką cene" (oprócz zycia) dostań się tam i strzelaj na oślep, gdzie popadnie. Jest gdzieś tam niewidzialny ptak, który daje grubą forsę (na statku jest na maszcie). Gdy chcesz mieć więcej kasy strzelaj w monety, ich wartość wzrośnie. Pająki i głowy w koronach (głowy, które strzały tylko zatrzymują, a nie przesuwają) da się zniszczyć, dostaniesz za to pieniądze. Gdy nie możesz gdziaś wskoczyć lub czegoś przeskoczyć pamiętaj o włóczni.

ADVENTURE ISLAND / Nintendo / Ryszard Kostecki
Przed końcem 1 poziomu odwróć się i strzelaj. Podskocz tam, gdzie znikną twe pociski.

ADVENTURE ISLAND 3 / Nintendo / Ryszard Kostecki
1. Jeśli wygrasz bonus, dostaniesz kryształ.
2. Żaden stworek, prócz fioletowego, nie może dotknąć wody.

ALADDIN / Game Boy / Ryży
Podczas gry zrób pauzę i wstukaj ABBAABBA.

ARKANOID / Pegasus / MR SIMON
Na pierwszej planszy naciśnij „dół" + „B".

BAD DUDES / Pegasus / GAMBIT FROM X-MEN
Przytrzymaj „A". Gdy zaczniesz świecić, puść – bomba. Wciśnij na raz A, B i kierunek – kolejna magia.

BARBIE / Nintendo / Magic, Kocieło
Na początku gry wciśnij Select, A i B - będziesz mógł wybrać Kena lub Barbie.

BATTLE TOADS / Nintendo / „STRZELEC"
W levelu 1.1. Gdy atakuje Cię przerośnięty robot, nie próbuj dojść do jamy, tylko podnoś jego pociski i mu ja odrzucaj. Gdy pojawi się żółty dryblas na dwóch nogach, załatw go i weź jego nogę jako broń.
W levelu 1.3. Gdy chcesz przeskoczyć na inną wyspę, stań przy dolnej krawędzi „swojej" wyspy, weź rozbieg i skacz (Pamiętaj! Nigdy nie manipuluj swym muchojadem, gdy jest w powietrzu podczas zmiany wyspy).

BIGNOSE 1 (THE CAVEMAN) / Nintendo / Ryszard Kostecki
1. Oto wyjaśnienia niektórych rzeczy, które można kupić w sklepie:
„FAST STONING" – twe pociski lecą szybciej,
„JUMP SPELL" - skaczesz wyżej,
„LIGHT SPELL" – zabijasz wszystko, co jest w zasięgu ekranu,
„SLOW SPELL" - wszystkie potwory poruszają się wolniej,
„EXTRA LIFE" – dodatkowe życie,
„DOUBLE STONE" - jednym pociskiem zabijasz dwóch przeciwników,
„INVICIBLE" – nieśmiertelność.
2. Wszystko, co ma w nazwie „SPELL", „INVICIBLE", „HARD FEET, „QUICK STOP" działa tylko na jednym levelu. Pozostałe działają do stracenia kamieni.
3. Na 2 wyspie w 1 jaskini wal w pierwszy kamień przez 10 sekund – przelecisz planszę.

BIGNOSE 2 (FREAKS OUT) / Nintendo / Ryszard Kostecki
Na 2 levelu podskocz w miejscu, w którym startujesz – ukryte kości.

DARKMAN / Nintendo / Adrian „Magic" Korcz
Wyprucie wnętrzności – 3 razy do przodu i B. Frankensztajna można przejść uderzając go z barbary i grabiami.

DIGGER / Nintendo / Ryszard Kostecki
1. Na 2 levelu na dole, z lewej strony postukaj w sufit, wypadnie z niego muchomor. Kopnij go i złap kulkę. Naciśnij „Dół" + „B" – przebijesz się przez ściany.
2. Za przechodzenie przez ściany są punkty.
3. Potwora na drugim levelu zabijasz kulkami.

DIPLODO 2 / Game Boy / Facet ze Szczecina
Dinozaury w 2 levelu ominiesz kopiąc tunel.

D.J. JOY / Nintendo / Adrian „Magic" Korcz
Jeżeli chcesz zdobyć łyżwo-rolki musisz załatwić drugiego Bossa bez utraty energii.

DOUBLE DRAGON III / Pegasus / GAMBIT FROM X-MEN
Rozbiegnij się, wskocz na ścianę i przytrzymaj A lub B i wciśnij odwrotny kierunek. Gość odbije się. Działa też dla dwóch graczy.

DUCK TALES / Nintendo / Ryszard Kostecki
W AMAZONII wejdź na 4 lianę i wspinaj się ciągle do góry. Dostaniesz się do ukrytej komnaty.

FREDDY'S DEAD'94 / Nintendo / Facet ze Szczecina
Dynamit którym zniszczysz Freddy'ego kupisz w ukrytym sklepie. Aby go znaleźć musisz wyświetlić plan 3-go miasta (select+A+B), według niego iść do punktu najbardziej wysuniętego na północ. Gdy już tam będziesz wciśnij START.

GET AWAY / Nintendo / Ryszard Kostecki
1. Jeśli zbierzesz „A" to nic Ci nie zrobią karabiny i noże.
2. Tajny cios: „turbo A" + „turbo B".
3. Wchodź do domków, furgonetek, jaskiń – możesz tam zebrać „LIFY", kasety, itp.
4. Na 3 levelu lasery możesz jedynie przejść trzymając ciągle obydwa przyciski „TURBO".

GOLDEN AXE III / SEGA Megadrive / The Bilathor
Kotołak ma 2 ukryte ciosy:
2 x przód + A;
przód, tył, przód + A.

JOGGING MARIO BROS / Nintendo / Ryszard Kostecki
1. W świecie 1-2 przed końcem planszy wyskocz z windy na sufit – możesz przejść do świata 2-1, 3-1, 4-1. To samo możesz powtórzyć w świecie 4-2.
2. W świecie 1-1 za 4 rurą przejdź kilka kroków i podskocz – ukryty „1UP".

JUNGLE BOOK / Pegasus / GAMBIT FROM X-MEN
W drugiej planszy, zanim weźmiesz ostatni diament zabij małpę na czubku drzewa. Weź łopatę. Po pokonaniu węża wejdziesz do BONUS LEVEL.

KIRBY'S DREAM LAND / Game Boy / Ryży
Na ekranie tytułowym weź krzyżak do góry i równocześnis naciśnij B i Select – tajne menu, a krzyżak do dołu i równocześnie A i Select – extra game.

KIWI KRAZE / Nintendo / Facet ze Szczecina
W miejscu, gdzie nagle zniknie wystrzelona przez Ciebie strzała jest ukryte przejście. Wystarczy tylko kilka razy strzelić w to miejsce i wskoczyć w gwiazdkę.

MARIO 3 / Nintendo / Ryszard Kostecki
1. Naciśnij „B", potem „SELECTEM" wybierz „LINIJKĘ", wciśnij „A" – wybór światów.
2. Oto właściwości różnych rzeczy w tabelce na dole ekranu:
„GRZYBEK" – zaczynasz grę duży;
„KWIATEK" - zaczynasz grę duży i możesz strzelać kulkami;
„GWIAZDKA" – przez 10 sekund masz nieśmiertelność;
„CHMURKA" – nie tracisz dodatku, jeśli zginiesz;
„KOTWICA" – zatrzymuje statek w miejscu, w którym był poprzednio;
„LINIJKA" - wybór światów;
„LISTEK" – podczas gry, kiedy skoczysz naciśnij „TURBO B" - dłużej utrzymasz się w powietrzu;
„ŻABA" – ułatwia sterowanie Mariem w wodzie, podczas „WODNEGO LEVELU" nie poruszając się, nie opuszczasz się;
„P" - podczas gry możesz latać („TURBO B");
„MIŚ" - gdy naciśniesz „dół" + „B" MIŚ przemieni się na kilka sekund w posąg i nic go nie bierze, przez ten czas możesz się poruszać;
„LUDZIK" – szczególnie przydatny w zamku, strzela młotkami; jedyna postać, która może zabić „DUSZKI", „KOLCZASTE KAMIENIE" i „ŻÓŁWIO – MUMIE".
3. W 8 świecie, na 3 mapce, w zamku jest taśmociąg i obok niego dwie kostki. Podbij jedną, a ukaże się „NIEBIESKIE P". Wskocz nań, obok pojawią się drzwiczki. Idź w tamtą stronę, ale nie wchodź do nich. Dalej są drugie – w te wejdź.
4. W ostatnim zamku, kiedy dojdziesz do smoka stań po środku. Jedyny sposób na załatwienie go, to doprowadzenie do tego, aby wybił dziurę w cegłach i do niej wpadł.

MARIO RIDER / Nintendo / Ryszard Kostecki
Nie używaj „A" – wypadniesz z toru na zakręcie.

MARVEL FIGHTER / SNES / Facet ze Szczecina
Wilsona Fiska zabijesz stosując uniki.

MASTER FIGHTER II / Nintendo / „Kocieło"
Jeśli masz mało energii, a chcesz wygrać z przeciwnikiem naciśnij równocześnie SELECT + START.

MICKEY IN LETTERLAND / Pegasus / GAMBIT FROM X-MEN
Gdy wybierasz plansze wciśnij „Select", teraz: A - litery, B - zadanie, „Start" – śmiech.

MORTAL KOMBAT II / Sega Megadrive / MR SIMON
Super uppercut (pit) na każdą postać:
Rayden – (trzymaj BLOK) góra. góra (puść), wys. pięść.
Shang Tsung – nie ma.
Liu Kang – dół, tył, przód, przód, wys. kop.
Johny Cage – dół, dół, dół, wys. kop.
Mileena – przód, dół, przód, wys. kop.
Baraka – przód, przód, przód, wys. kop.
Sub-Zero – dół, dół, przód, przód, BLOK.
Jackson Briggs (Jax) – (trzymaj BLOK) góra, góra, dół, (puść) B.
Kung Lao – przód, przód, przód, wys. pięść.
Scorpion – dół, dół, przód, przód, BLOK.
Kitana – przód, dół, przód, nis. kop.
Reptile – dół, dół, przód, przód, BLOK.

MUSIC LAND'94 / NES & SNES / Facet ze Szczecina
Aby zabić Elvisa w ROCK LANDZIE, musisz zdobyć karabin plazmowy. Żeby to zrobić, musisz dojść do grobowca z napisem „KING LIVES!" i strzelić w cegłę między napisem a drzwiami. Wyleci wiatrak, dzięki któremu wlecisz na szczyt grobowca, gdzie znajdziesz klucz.
Z kluczem idź do miejsce w którym kończy się rzeka. Wskocz tam, otwórz kluczem drzwi i weź karabin.
W BLUES WORLDZUE broń na bossa dostaniesz od Raya Charlesa pod warunkiem, że dasz mu okulary, które zabrałeś Elvisowi.

NBA JAM / SEGA Megadrive / The Bilathor
1. Gdy pojawi się napis „ENTER YOUR INITIALS FOR RECORD KEEPING" wybierz YES i wpisz:
– ARK – po każdej literze wciskaj A, B, A+B+C+START – grasz Billem Clintonem.
– MJT – jw.: A, A, A+B+C+START – Mark Turmell.
– NET – jw.: B, B, A+B+C+START - Alan Gore.
2. Robiąc wsad wciśnij A+B gdy zawodnik wkłada piłkę do kosza – po kilkunastu punktach oberwiesz przeciwnikowi kosz.

OLYMPIC GAMES (CAPCOM 92) / Nintendo / BERGER
Podczas zawodów w pływaniu góra + Turbo A - ekspresowe nabranie powietrza. Szybkość / siłę nabierasz naciskając Turbo A. Jeżeli potrzebujesz jej jeszcze więcej, klep dodatkowo w B.

PINK FLOYD HARD WAY / Wszystkie konsole / Facet ze Szczecina
W levelu z murem wskocz w 3 przepaść – ukryta komnata. Profesora na końcu tego levelu zabijesz Richardem Wrightem.

PRO WRESTLING / Nintendo / Facet ze Szczecina
Zawodnik bez maski posiada specjalny chwyt na zawodnika w masce, a zawodnik w masce na oprycha bez maski. Stosując je trzy razy pod rząd masz wygraną w kieszeni!

RACE AMERYKA / Nintendo / Magic, Kocieło
Dopalacze – wrzuć ostatni bieg, strzałka na dół, do góry B.

REVOLUTION HERO / Nintendo / P}HiCH
Gdy jeden z graczy zginie, naciśnij jednocześnie TURBO A + TURBO B - będziesz miał dodatkowe życia.

ROBIN HOOD – PRINCE OF THIEVES / Nintendo / BERGER
Po zabiciu 3 stworów w magicznym jeziorku napełnij bukłak cudowną wodą (opcja USE) i daj wypić każdemu z drużyny – maks wytrzymałości.

ROBOCOP 3 / SNES / GAMBIT
W 2 levelu windzie nie rozwalaj robota T-1000. Pomoże Ci on pokonać gości wylatujących z prawej strony. By rozwalić bonusa w tym levelu trzeba wziąć potrójne strzały oraz skakać i nawalać w niego ile się da.

SKI OR DIE / Pegasus / GAMBIT FROM X-MEN
W „SNOWBOARD" wejdź na zbocze i wciśnij „A" z jakimś kierunkiem. Po każdej udanej akrobacji dostaniesz punkty.

SKULL MEN / Game Gear / Facet ze Szczecina
Jeżeli podczas gry chcesz zmienić bohaterów, musisz wcisnąć na joypadzie wszystkie przyciski (łącznie z krzyżem).

STREET FIGHTER / Nintendo / „STRZELEC"
Przyjmijmy skróty: „G" – góra, „D" – dół, „FR" – fire ręką, „FN" – fire nogą, „SO" – stań obok przeciwnika, „BD" - bok w kierunku przeciwnika, „BO" – bok od przeciwnika.
Tajne ciosy:
1. RYU – „D" + „D/BD" + „BD" + „FR"; „D" + „D/BD" + „FN"; „BD" + „BO" + „BD/G" + „G" + „FR"; RZUT – „SO" + „BD" + „FR".
2. CHUN LI – „D" + „G" + „FN"; Przytrzymaj turbo noga; „BO" + „BD" + „FR" (RZUT).
3. ZANGIEF – „SO" + „D" + „FR"; „SO" + „BD" + „FR" (RZUTY); „FR" + „FN" – przyciskaj jednocześnie raz za razem
4. GUILS – „BO" + „BD" + „FR"; „SO" + „SO" + „FN"; „SO" + „BD" + „FR"; Fire wciskaj podczas manipulowania kierunkami. W tej części tajemniczym mistrzem jest Viga.

SUPER MARIO BROS. 2 / SNES, NES / Olek
Najłatwiej pokonasz jaszczura na końcu gry stosując technikę: stajesz na kładce po lewej stronie, gdy z maszynki wyskoczy warzywko i będzie leciało w lewo – złap je. Następnie skocz za jaszczura i stań przy ścianie z prawej strony. Gdy otworzy pysk – wal go warzywem. Potem wróć na lewą kładkę i powtórz kilka razy cały manewr.

SUPER MARIO BROS. 3 / SNES / GAMBIT
Użyj fletu dwa razy – 8 świat. Jeżeli masz miśka weź dół + Y - nieśmiertelność.

SUPER MARIO LAND / Game Boy / MR SIMON
Podczas gry naciśnij SELECT + START + B + A - RESET.

TARGET RENEGADE / Pegasus / GAMBIT FROM X-MAN
Ciosy:
B + góra – wyskok z nogą
B - noga, A - ręka
A + dół – bierzesz przedmiot (lub energię)
B + dół – podcinanie
Pierwsze dwie bazy pokonasz kopiąc w czułe miejsce (wiecie gdzie). 3 bazę trzeba walnąć pięchą, a 4 podcinać.

TERMINATOR / Nintendo / „Kocieło" „Magic"
Super cios: dwa razy do tyłu z przyciskiem B turbo.

TETRIS / Game Boy / MR SIMON
Na planszy tytułowej (tam, gdzie wybierasz ilość graczy) przytrzymaj „dół" i wciśnij „start".

TOM AND JERRY / Nintendo / Ryszard Kostecki
1. W 1 levelu musisz zebrać cukierka. Użyjesz go w 4 levelu, aby się przedostać na wysoko położoną belkę.
2. Przy drugim bossie wejdź na najwyższą półkę. Strzel raz w żyrandol – wyleci mucha. Wystrzel w nią drugi raz – nabije kotu guza.

TOP GUN 2 / Nintendo / BERGER
Podczas gry na dwóch graczy, dwa razy góra lub dół (szybko) – beczka.

TURTLES 2 / Nintendo / Ryszard Kostecki
„A" + „B" - tajny cios. Za jednym uderzeniem załatwiasz przeciwnika.
TURTLES 3 / Nintendo / Ryszard Kostecki
„A" + „B" - tajny cios, u każdego żółwia inny.

TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS / Pegasus / GAMBIT FROM X-MAN
Tajne ciosy MICKEY':
tył – dół, przód + A
tył – dół, przód + B
Rzucanie magii – dół, przód A (lub B, Mickey dysponuje dwoma rodzajami).
WIDGET / Nintendo / „Kocieło"
Zmiana leveli: start i strzałka do góry.
WINGS / Nintendo / Ryszard Kostecki
1. Kiedy dojdziesz do bossa najpierw zniszcz jego oczy.
2. Strzelaj do wszystkich działek, w niektórych są ukryta bonusy.
3. Kiedy strzelasz falami możesz dostać 3 razy i nic Ci się nie stanie.

WRESTLEMANIA / Nintendo / „Kocieło"
Super strzał – dwa razy strzałka na dół i równocześnie A + B turbo.

& kody

ASTRO MARINE CORPS
/ AMIGA /

BZYKU

1. NOSTROMO
3. DISCOVERY
5. ENTERPRISE
7. DAGOBAH
9. REPLICANT
11. KRULL
13. METROPOLIS

BAGS BANNY CRAZY
/ Game Boy /

CASTLE 2

STASZHIC
2. GAME
3. SHIP
4. RACE
5. WORD
6. SHOP
7. SIZE
8. QUIZ
9. DOLL
10. DATE
11. ZOOM
12. DISK
13. GOLD
14. ZERO
15. FIRE
16. ROOT
17. READ
18. TAPE
19. UNIT
20. SONG
21. TYRE
22. LOVE
23. NOTE

BATMAN RETURNS
/ Nintendo /

P}HiCH

2-2 – 8958 65 B917 97
2-3 – !538 43 !B24 96
3-1 – Y538 83 !324 27
3-2 – *95B !D XY4! Z!
4-1 – X119 69 8!*D D7
4-2 – 2D7* XZ YX6Y 8Y

BILL ANDTED'S EXCELENT GAME*
/ Game Boy /

BOY ADVENTURE

Ryży
World 2: 555 – 4239
World 3: 555 – 6767
World 4: 555 – 8942
World 5: 555 – 4118
World 6: 555 – 8471
World 7: 555 – 2989
World 8: 555 – 6737
World 9: 555 – 6429
World 10: 555 – 1881

BUCK O'HARE
/ Nintendo /

P}HiCH

2. 47JZJ
3. K8JZJ
4. L9K23
5. M9K2K
8. 69K6K
7. M9L2 królik

CLIK – CLAK
/ COMMODORE /

Beata Chroniak

2. PESCHI
3. MASTRO
4. URIOLO
5. NATALU
6. CIUPET
7. MORALA
8. SUFEIS
9. IMAN!D
10. NIRIDN
11. IDREPE
12. QUAQUA

LASER WORLD
/ AMIGA /

BZYKU

1. AABH
2. DBAI
3. GCZJ
4. JDYK
5. MEXL
6. PFWM
7. TGUN
8. XTHO
9. AISP
10. DJRR
11. GKPS
12. JLOT
13. MMNU
14. OMNW
15. ROLX
16. TPKY
17. WRJZ
18. YSIA
19. ATHB
20. BUGK
21. EWFJ
22. HXEI
23. KYDH
24. NZCG
25. RABE
26. VBAE
27. YCZD
28. BDYC
29. EEXB
30. HFWA
31. KGUL
32. NHTM
33. PISN
34. STRO
35. UKPP
36. XLOR
37. ZMNS
38. BNMT
39. COLU
40. FPKW
41. IRJX
42. LSIY
43. OTAZ
44. SVGA
45. WWFB
46. ZXEC
47. CYDD
48. FZCE
49. IABF
50. LBAG

LEMMINGS
/ COMMODORE /

Beata Chroniak

2. GEDGILBFIE
3. BLIJKJAJDB
4. KJGHALBDE
5. JIDJGHGFCL
6. LEHIHBEBJC
7. GCAAFKJAD
8. HJBHFKDIJJ
9. IBBHHBLDHK
10. FJVHKHAKH
11. HHEBFEJAKI
12. AFCCIJLIIH
13. JGFEEDDEHA
14. KKIHCKAGBB
15. EAFALALDCC
16. AFIBLCHEHC
17. JIFAHKBDIA
18. FFIBDFEBJC
19. FJCAJGLBBL
20. GHHILIKBAB
21. JCCLCADGAH
22. FDIKBBKDGC
23. BIKDLHEDIL
24. KDCAJKAKFG
25. KIEDHGCDCK

LEMMINGS 3D
/ PC /

Doman

2. NASTALIK
3. PADUASOY
4. BRELOQUE
5. OCHIDORE
6. CECROPIA
7. KABELJOU
8. DOUMPALM
9. HABANERA
10. PARERGON

PILOT WINGS
/ SNES /

GAMBIT

2. 985206
3. 394391
4. 520771
MISJA: 108048
5. 400718
6. 165411
MISJA: 882943

PRO BOXING SIMULATOR
/ COMMODORE /

Kwiatek

1. Party
2. Talon
3. Sword
4. Lucky
5. Union

ROTOR
/ AMIGA /

BZYKU

1. GAG
2. LIP
3. FLY
4. MEN
5. AWE
6. TNT

SETTLERS, THE
/ PC /

Michał Kluz

1. START
2. STATION
3. UNITY
4. WAVE
5. EXPORT
6. OPTION
8. SCALE
9. SIGN
10. ACORN
11. CHOPPER
12. GATE
13. ISLAND
14. LEGION
15. PIECE

SKATE OR DIE TOUR DE TRASH
/ Game Boy /

Ryży

2. GNBF
3. MTGP
4. PVFS
5. FUCH
6. BXHN
7. GETQ
8. JZWC

SYZYF
/ AMIGA /

Piotrek Wałukiewicz

1. BANKNOT
2. DIAMENT
3. KORALIK
4. TULIPAN
5. POLONIA
6. FORTUNA
7. KONKURS
8. SERIALE
9. KOMPLET
10. KUCHNIA
11. SEKRETY
12. KALORIE
13. KAFELKA
14. PLAKATY
15. KWIATEK
16. CHOINKA
17. MONITOR
18. BRYGADA
19. KOPERTA
20. PAPIERY
21. PERFUMY
22. TRYBUNA
23. PROGRAM
24. TELEFON
25. PARTNER
26. BATERIE
27. ALFABET
28. KARETKA
29. PANTERA
30. POLICJA
31. PARASOL
32. KATOLIK
33. BALONIK
34. AGRAFKA
35. CELINKA
36. CYKORIA
37. DYWANIK
47. KOLEJKA
48. INTERES
53. JAMNIKI
54. GULIWER
55. GARNIEC
56. GROSIK!
57. KARMNIK
58. ROXETTE
59. ROWEREK
60. PONTONY
61. PIERNIK
62. KAPUSTA
78. TRAKTOR
79. KOTWICA
80. RULETKA





Micro Machines 2









Poprzednią wersją gry zajmowaliśmy się już jakiś czas temu – i choć nie ja ją opisywałem i miałem osobiście do czynienia wyłącznie z wersją demonstracyjną, pamiętam że świetnie się bawiłem. Powody tego są proste – im mniej mniej skomplikowana jest gra, im łatwiej złapać, o co w niej chodzi, im dynamiczniejsza, ale nie za trudna jest akcja – tym większa frajda. A jeśli jeszcze dołoży się do tego fajną muzykę, dobrą grafikę i niezbyt wygórowane wymagania sprzętowe – pojawia się szansa na hit. Tak właśnie stało się z „Micro Machines 1", podobnie może być z wersją numer 2.

Nowa wersja nie różni się specjalnie od poprzedniej – z grubsza rzecz biorąc pozostawiono te same warianty gry (pojedynek, rozgrywki pucharowe), nie uległa zmianie część grafiki (twarze graczy są identyczne z wcześniejszą wersją), że o samych zasadach gry (kto pierwszy ten lepszy, żadnych dodatkowych punktów za zbieranie bonusów, części, dopalaczy) nie wspomnę. Najważniejszą nowinką jest edytor tras – można wreszcie zdefiniować je samemu, nie tylko ich wygląd ogólny, ale i elementy graficzne oraz zachowanie pojazdów, przez takie parametry jak przyspieszenie czy maksymalna prędkość. Dzięki temu wyścigi ciężarówkami są znacznie powolniejsze niż wyścigi ATV czy wyścigówek, a gdzie są umieszczone nowe trasy zależy wyłącznie od inwencji gracza. Drugą poważniejszą zmianą jest dołożenie możliwości gry w lidze – startując z czwartej i zbierając w kolejnych wyścigach punkty możemy walczyć o awans i zwycięstwo w pierwszej, najważniejszej i najtrudniejszej.

I to jest chyba wszystko, co potrafię o „MM2" napisać – bo temat nie jest specjalnie szeroki. To, czego można być pewnym, to kilkunastu albo i kilkuset godzin świetnej zabawy, czy to walki na torze, czy to prób skonstruowania własnej trasy – co jest banalne, gdy składa się ją z gotowych klocków, jednak zaczyna być trudne, gdy usiłuje się dorobić do tego własną, niebanalną grafikę. Szczerze polecam, jako prostą, fajną i przyjemną grę dla tych, co chcą się zrelaksować.

Borek



KANO

Knife Throw – D-T-WP;
Knife Uppercut – D-P-WP;
Cannon Ball – trzymaj NK;
Grab and Shake – D-P-NP;
Throw (w powietrzu) – BL;
Fatality (blisko) – trzymaj NP (P-D-D-P);
Fatality (na odległość podcięcia) – NP-BL-BL-WK;
Animality (blisko) – trzymaj WP (BL-BL-BL);
Friendship – NK-B-B-WK;
Babality – P-P-D-D-NK;
Stage Fatality – G-G-T-NK;
Combo – WP-WP-D+NP-D+WP-kop z wyskoku-Knife Throw (37% 6-ciosów).



KUNG LAO

Hat Throw – T-P-NP;
Teleport – D-G;
Flying Kick (w powietrzu) – G-D-WK;
Spin – P-D-P-B (klep w klawisz „bieg");
Fatality (gdziekolwiek) – B-BL-B-BL-D;
Fatality (na odległość podcięcia) – P-P-T-D-WP;
Animality (blisko) – B-B-B-B-BL;
Friendship (dalej niż podcięcie) – B-NP-B-NK;
Babality – D-P-P-WP;
Stage Fatality – D-D-P-P-NK;
Combo –WP-NP-WP-NP-NK-WK-T+WI (34% 7-ciosów).



1 Fireball – T-T-WP;
2 Fireballs – T-T-P-WP;
3 Fireballs – T-T-P-P-WP;
Volcanic Eruption – P-T-T-NK;
Fatality (blisko) – trzymaj NP (D-P-P-D);
Fatality (blisko) – trzymaj NP (B-BL-B-BL);
Animality (na podcięcie) – trzymaj WP (B-B-B);
Friendship – NK-B-B-D;
Babality – B-B-B-NK;
Stage Fatality – G-G-T-NK;
Combo – NK-WP-WP-NP-T+WK (27% 5-ciosów);

Przemiany:
Cyrax – BL-BL-BL;
Jax – P-P-D-NP;
Kabal – NP-BL-WK;
Kano – T-P-BL;
Kung Lao – B-B-BL-B;
Liu Kang – P-D-T-G-P;
Nightwolf – G-G-G;
Sektor – D-P-T-B;
Sheeva – trzymaj NK (P-D-P) lub P-D-P-NK-NK;
Sindel – T-D-T-NK;
Sonya – D+B+NP+BL;
Stryker – P-P-P-WK;
Sub-Zero – P-D-P-WP.



LIU KANG

High Fireball – P-P-WP;
Low Fireball – P-P-NP;
Flying Kick – P-P-WK;
Bicycle Kick – trzymaj NK;
Fatality (gdziekolwiek) – P-P-D-D-NK;
Fatality (gdziekolwiek) – G-D-G-G-BL+T;
Animality (na odległość podcięcia) – D-D-G;
Friendship – T-T-T-D+B;
Babality – D-D-D-WK;
Stage Fatality – B-BL-BL-NK;
Combo – WP-WP-BL-NK-NK-WK-NK (36% 7-ciosów).





Teleport+Uppercut (w powietrzu) – P-P-NK;
Missile – P-P-NP;
Missile – P-D-T-WP;
Fatality (na odległość podcięcia) – NP-B-B-BL;
Fatality (dalej niż pół ekranu) – P-P-P-T-BL;
Animality (blisko) – P-P-D-G;
Friendship (na pół ekranu) – B-B-B-B-D;
Babality – T-D-D-D-WK;
Stage Fatality: B-B-B-D;
Combo – WP-WP-WK-WK-T+WK (26% 5-ciosów).



NIGHTWOLF

Arrow – D-T-NP;
Hatchet Uppercut – D-P-WP;
Shadow Shoulder – P-P-NK;
Glow (odbija pociski) – T-T-T-WK;
Fatality (blisko) – G-G-T-P-BL;
Fatality (daleko) – T-T-D-WP;
Animality (blisko) – P-P-D-D;
Friendship (dalej niż podcięcie) – B-B-B-D;
Babality – P-T-P-T-NP;
Stage Fatality – B-B-BL;
Combo – NK-WP-WP-NP-Hatchet-Hatchet-WK (41% 7-ciosów).

Mortal Kombat 3



Teleport Stomp – D-G;
Stomp – T-D-T-WK;
Fireball – D-P-WP;
Fatality (blisko)
– P-D-D-P-NP;
Fatality (blisko)
– trzymaj WK (T-P-P);
Animality (blisko)
– B-BL-BL-BL-BL;
Friendship – trzymaj WP
(P-P-D-P) WP;
Babality – D-D-D-T-WK;
Stage Fatality
– D-P-D-P-NP;
Combo – WP-WP-NP-WK-WK-NK-T+WK (42% 7-ciosów).



Aby nim zagrać uruchom grę wpisując: „mk3 0666".
Harpoon – T-T-NP;
Teleport+Uppercut (w powietrzu)
– P-P-NK;
Invisibility – G-G-B;
Throw (w powietrzu) – BL;
Fatality (odległość na cały ekran)
– G-G-P-D;
Fatality (na podcięcie)
– trzymaj B+BL (D-D-P-G);
Animality (dalej niż na podcięcie)
– D-P-P-BL;
Friendship (odległość na cały ekran) – B-B-B-WK;
Babality – D-D-T-T-WK;
Stage Fatality – P-P-D-NK;
Combo – WP-WP-NK-WK-NP
(24% 5-ciosów);



Energy Rings – D-P-NP;
Leg Grab – D+NP+BL;
Square Wave Punch
– P-T-WP;
Bicycle Kick – T-T-D-WK;
Fatality (dalej niż połowa ekranu)
– trzymaj BL+B (G-G-T-D);
Fatality (gdziekolwiek)
– T-P-D-D-B;
Animality (blisko)
– trzymaj
NP (T-P-D-P);
Friendship – T-P-T-D-B;
Babality – D-D-P-NK;
Stage Fatality – P-P-D-WP;
Combo
– WK-WK-WP-WP-NP-T+WP
(31% 6-ciosów);







Fireball – P-P-NP;
Fireball (w powietrzu)
– D-P-NK;
Fly – T-T-P-WK;
Scream – P-P-P-WP;
Fatality (na podcięcie)
– B-B-BL-B-BL;
Fatality (blisko) – B-BL-BL-B+BL;
Animality (gdziekolwiek)
– P-P-G-WP;
Friendship – B-B-B-B-B-G;
Babality – B-B-B-G;
Stage Fatality – D-D-D-NP;
Combo – WK-WP-WP-D+WP-kop z wyskoku-Fireball
(w powietrzu) (40% 6-ciosów).

High Grenade – D-T-WP;
Low Grenade – D-T-NP;
Baton Trip – P-B-NP;
Baton Toss – P-P-WK;
Fatality (blisko) – D-P-D-P-BL;
Fatality
(trochę bliżej niż cały ekran)
– P-P-P-NK;
Animality (na podcięcie)
– B-B-B-BL;
Friendship – NP-B-B-NP;
Babality – D-P-P-T-WP;
Stage Fatality – P-G-G-WK;
Combo – NK-WP-WP-NP
-kop z wyskoku-Baton Trip
(50% 6-ciosów).





SEKTOR



Freeze – D-P-NP;
Ice Shower – D-P-WP;
Ice Shower (z przodu) – D-P-T-WP;
Ice Shower (z tyłu) – D-T-P-WP;
Ice Statue – D-T-NP;
Slide – T+NP+BL+NK;
Fatality (blisko) – BL-BL-B-BL-B;
Fatality (dalej niż podcięcie)
– T-T-D-T-B;
Animality (blisko) – P-G-G;
Friendship – NK-B-B-G;
Babality – D-T-T-WK;
Stage Fatality – T-D-P-P-WK;
Combo – WP-WP-NP-NK-WK-T+WK
(30% 6-ciosów).

Uniwersytet GRACZA

Symulatory

Po ostatnim wykładzie, w którym dość drobiazgowo zajęliśmy się grami RPG, dzisiejszy wykład może się wydać pobieżny – ale tak nie jest. Jego krótkość wynika z faktu stosunkowo prostej historii symulatorów, przynajmniej w porównaniu z innymi typami gier. Zacznijmy jednak od początku, czyli od pytania: co to jest symulator?

W przypadku komputerów odpowiedź jest dość oczywista – każdy program, który umożliwi udawanie, że mamy do czynienia z czymś rzeczywiście istniejącym, ale z jakichś powodów dla nas niedostępnym. O ile pamiętacie naszą definicję gry komputerowej jako takiej, program będący grą musi pozwalać zażyć przyjemności; dzięki temu możemy z powodzeniem spuścić po drucie taki na przykład symulator sieci elektroenergetycznej, służący biednym studentom PW do zaliczania jednego z ćwiczeń. Umówmy się więc, że będziemy tym razem brać pod uwagę wyłącznie programy sprzedawane z myślą o rozrywce...

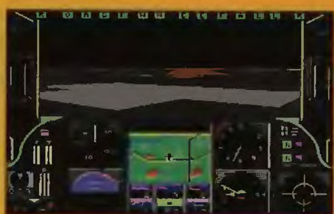
A pojawiło się ich przez tych kilka(naście) lat multum. Symulowano samoloty i śmigłowce, samochody i motocykle, okręty nadwodne i podwodne, ewolucję i ekologię, że o ekonomii nie wspomnę. Wbrew logice utarło się jednak za symulatory uważać przede wszystkim symulatory lotu; pozostałe typy gier mają własne szufladki – symulatory samochodów nazywa się wyścigami, symulatory okrętów właściwie wcale nie są zazwyczaj klasyfikowane, a symulatory ewo- i eko- znalazły się raz na zawsze w pudełku z napisem „strategia". Dlaczego tak jest – nie wiem, jednak przyzwyczajenie jest drugą naturą człowieka i nie będę teraz całej tej nieformalnej klasyfikacji wywracać do góry nogami – pozostanę głównie przy symulatorach lotniczych.

Jak już wspominałem przy okazji wykładu o grach zręcznościowych, niektóre z programów uchodzących za symulatory lotnicze wcale nimi nie są – po daleko idących uproszczeniach dotyczących zachowania się samolotu w powietrzu z gry robi się strzelanka, oparta o motywy lotnicze. Z tego powodu nie sposób za symulator uznać skądinąd świetnego „Retaliatora X-29" (do dziś w niego grywam) czy „Commanche", z tego samego powodu najstarsze symulatory, te z czasów komputerów



1. Tak to wyglądało kiedyś – 16 kolorów, grafika na poziomie Spectrum. Lecimy „F19", czyli jednym z najnowocześniejszych samolotów świata.

ośmiobitowych, w większości wypadków dzisiaj zaliczyłbym do strzelanek. Na przeciwnym końcu długiej listy gier znajdą się niewątpliwie takie monstra jak „Microsoft



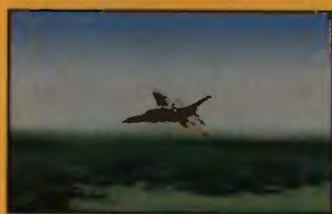
2. „Gunship" – to jest dla odmiany śmigłowiec, też z najwcześniejszych czasów symulatorów, które starały się nie być strzelankami.

Flight Simulator" i „Flight Unlimited", które oddają lot aż za wiernie jak dla większości fanów kompute-



3. Początek drugiego etapu technicznego – 256 kolorów, ale nie wykorzystane do końca. Tym razem cofnięto nas do czasów I Wojny Światowej, kiedy lotnictwo było bardzo rycerskim zajęciem. „Knights of The Sky"

rowego fruwania (ponoć jeden pan w Ameryce na pierwszej lekcji pilotażu zapytał zdumionego instruktora: „A gdzie są kursory?") Po drodze, między tymi dwoma skrajnościami, znajdzie się wiele tytułów, które starają się zapewnić duży realizm lotu przy zachowaniu najważniejszego parametru w grze, jakim jest grywalność. Dobre gry zresztą zwykle dają do



4. Drugi etap w rozkwicie – „Strike Commander". Lepszej jakości obrazu przy tej rozdzielczości nie da się uzyskać.

wyboru co najmniej dwa modele lotu (arcade i realistic), pozwalające na dopasowanie gry do potrzeb miłośnika lotnictwa jako takiego albo potrzeb miłośnika zręcznościówek, któremu poniekąd wszystko jedno w co gra.



5. Trzeci etap – czyli SVGA, 256 kolorów i wysoka rozdzielczość. „Flight Unlimited" to ten symulator, który stara się jak najwierniej oddać zachowanie samolotu, a równocześnie generuje najznakomitszy obraz ze wszystkiego co widziałem do tej pory. Pentium required.

W przypadku symulatorów chyba najbardziej widać, jak postęp techniczny i szybkość procesorów wpływają na gry komputerowe. Pomijając ośmiobitową prehistorię, na samych pecetach można wyróżnić trzy etapy technologiczne – pierwszy, to EGA i XT. Obraz miał szesnaście kolorów a samoloty były w najlepszym wypadku rysowane jako stosunkowo proste obiekty trójwymiarowe (czasem nawet bez wypełniania!). Drugi etap to AT (albo nawet 386) i VGA. Obraz miał 256 kolorów, a w co lepszych grach pojawiało się cieniowanie (przynajmniej terenu, nad którym się latało). Ostatni etap, z którym mamy do czynienia dzisiaj, wymaga co najmniej 486 i kart SVGA z Local Busem, za to pozwala na oglądanie obrazu wysokiej rozdzielczości i samolotów nie tylko cieniowanych, ale często z dodatkowo nałożoną fakturą uatrakcyjniającą ich wygląd.

Większość symulatorów pozwala na latanie bądź to pojedynczych misji, bądź to całych kampanii,



6. Drugi etap – ale gra nieco w bok. „Commanche" tym się różni od większości pozostałych symulatorów, że w zupełnie inny sposób generuje obraz, opierając się na technologii voxel space i sprite'ach, zamiast powszechniejszej techniki korzystającej z obiektów złożonych z wieloboków.

w których koleje wojny w mniejszym większym stopniu zależą od naszej sprawności jako pilota. Swoją drogą, do niedawna standardowym przeciwnikiem nas (tych dobrych) w symulatorach byli Rosjanie, po upadku Układu Warszawskiego i Związku Radzieckiego straciło to sens i trzeba szukać nowych wrogów. Jest to zresztą problem dotyczący nie tylko symulatorów lotu.

Niewątpliwie jedną z najbardziej wciągających rzeczy w symulatorach jest (coraz częstsza) możliwość latania w kilka osób (dwie minimum) w sieci. Czy będzie to pojedynek, czy współdziałanie, taka gra jest tym, co tygrysy lubią najbardziej.

Borek

Zool

„Zoola” znają właściwie wszyscy – pojawił się kilka lat temu na Amidze, od tamtego czasu wypuszczono już jego następcę i wersję na peceta, że wspomnę tylko o tym, co widziałem na własne oczy. Nawet przy moim domowym komputerze leży i jest regularnie używana podstawka pod szklankę będąca reklamówką „Zoola”, którą kiedyś nam przysłano do redakcji. Jako że „Zool” od samego początku był grą bardzo udaną, kolorową, ładną i dynamiczną, należało się spodziewać jego przeniesień na konsole – i właśnie doczekaliśmy się wersji na Super Nintendo.

Zool to taki stworek (może mrówek?), poruszający się po kolejnych poziomach bardzo dziwnych światów – na przykład cukierkowych. Przeszkadzają mu w tym inne, równie dziwne stworki, z gatunku tych, którym wystarczy wejść na głowę, żeby pękły, hukły i zniknęły. Zool potrafi też skakać, wirować, łapać się pionowych ścian i robić piłkarski wślizg, który znakomicie pomaga w usuwaniu co bardziej przeszkadzających paskud. W sumie – nic nowego, podobnych w założeniach gier było już dużo, ale „Zool” jest zrealizowany bardzo sprawnie, gra się szybko, grafika jest znakomita, a i muzyka mieści się w górnej strefie stanów wysokich (w Zawichoście przybyło 5, a kto nie wie, o co chodzi niech zapyta starszych albo posłucha radia w samo południe). Takie połączenie sprawnej roboty programistów i innych speców powoduje, że gra w „Zoola” sprawia dużą frajdę i warta jest polecenia nawet drewnianorękim.

Paurec

Ocena: ✔✔✔✔✔

Warlock

Na SNES-a są dwa podstawowe typy gier zręcznościowych. Podział, o którym myślę, bynajmniej nie jest jedynym i ostatecznym, jednak pasuje do niego znaczna większość gier które widziałem. Jedne to gry w typie „Batman Returns” czy „Mario Bross”, z bardzo prostą grafiką i postaciami jak z kreskówek, drugie zaś zawierają postacie wielokolorowe, nie płaskie. Do tego drugiego typu należą choćby „Indiana Jones” i gra, która właśnie mam przed sobą – „Warlock”.

Przyznam, że jestem w kropce, bo nie bardzo potrafię coś sensownego o „Warlocku” napisać. Chodzi się facetem w długim ciemnym płaszczu i walczy (głównie korzystając z magii) z różnymi nieprzyjaźnie nastawionymi stworzeniami (na przykład dużymi wilkami z długimi zębami). Czy jest jakiś konkretny cel tego chodzenia i czy można się na końcu spodziewać czegoś więcej niż przejście do następnego etapu bądź planszy z nazwiskami twórców gry – nie wiem, udało nam się zaliczyć kilka pierwszych poziomów, znaleźć kilka czarów i odłożyć cartridge na półkę. Nie żeby „Warlock” był słaby, może wciągnąć jak każda inna gra na przyzwoitym poziomie technicznym (a tego mu nie można odmówić), ale z super ekstra produkcją na pewno nie mamy do czynienia. Zwłaszcza na tle gier, które opisujemy w tym numerze „Warlock” wypada średnio – bo jest to kilka tytułów na swój sposób podobnych, wszystko to zręcznościówki, w których nie trzeba sobie specjalnie łamać głowy znaczeniem bądź zastosowaniem znajdowanych przedmiotów, a jedynie walić śmiało do przodu. W tym towarzystwie „Warlock” ani nie błyszczy, ani nie zostaje w tyle. Ot, taka sobie gierka...

Paurec

Ocena: ✔✔✔

Plok

Od razu na początku napiszę, że spośród prezentowanych w tym numerze gier „PLOK” wypada moim zdaniem najsłabiej. Główną tego przyczyną jest grafika, przypominająca czasy komputerów ośmiobitowych. Cała reszta (dźwięk, grywalność), mogłyby się obronić. PLOK to takie dziwne stworzenie, rzucające we wrogów swoimi czterema kończynami. Na miejscu zostaje na chwilę sam kadłubek, jednak po chwili kończyny wracają niczym bumerangi i można biec dalej. I to właściwie jest wszystko, co można napisać – bowiem na tle wszelkich SNES-owych (i nie tylko) produkcji „PLOK” niczym specjalnym się nie wyróżnia. Ot, kawałek sympatycznej, przyjemnej zręcznościówki, którą można pokazać nawet trzylatkowi nie martwiąc się o to, że będzie miał senne koszmary. Nawet te odlatujące kończyny nie powinny tu stanowić problemu, bo PLOK przypomina zabawkę z klocków, a nawet trzylatek wie, że oderwany klocek można za chwilę przyczepić z powrotem.

Nie rozpisując się zanadto dam „PLOKowi” trzy ćosie. Tyle na pewno mu się należy, choć być może do tej trójki można by doprawić mały kolejarski dodatek...

Paurec

Ocena: ✔✔✔

ZOOL



StarGate

Nie pierwszy i nie ostatni raz będziemy biec cały czas w prawo strzelając z Uzi albo czegoś podobnego. No, może trochę upraszczam całą fabułę, jako że czasem trzeba się wspiąć, wejść do jaskini, a nawet cofnąć kilka kroków, jednak nie zmienia to faktu, że dalszy ciąg etapu jest po prawej stronie. Przesadzam również dlatego, że oprócz Uzi mamy do swojej dyspozycji granaty i kilka innych ulepszeń, zwiększających siłę ognia. Nasz hiperkomandos potrafi strzelać w ośmiu kierunkach nawet wisząc na jednej ręce na linie bądź występie skalnym, z czym kłopot miałby nawet Rambo. Biegnąc (bardzo ładna animacja, szkoda tylko, że nasz bohater biegnąc ślizga się nad terenem zamiast, jak Pan Bóg przykazał, dotykać ziemi) i strzelając do żuczków, Arabów z taaaaakimi szablami i kilku innych paskudztw, zbieramy różne bonusy aż na końcu poziomu spotykamy bosa, którego należy zabić strzelając do niego przez około piętnaście minut BEZ PRZERWY (z zegarkiem w ręku) i unikając jego dość nieudolnych prób załatwienia naszego bohatera. Potem następny poziom i tak dalej. Co jakiś czas spotykamy też różne postacie nie wymagające celnej serii, a udzielające nam pomocnych informacji, bądź oczekujące od nas pomocy, zgodnie z legendą, której nie będę ze względu na brak miejsca przytaczać.

Spośród pozostałych gier, jakie trafiły nam się w tej partii, „StarGate” wyróżnia się na plus jakością animacji. Dźwięk jest stosunkowo mało skomplikowany (tratatatatatata i bum od granatu), ale grywalność niezła.

Paurec

Ocena: ✔✔✔✔

PLOK



PLOK



GHOUL PATROL



STARGATE



STARGATE



STAR WING



Ghoul Patrol

W odróżnieniu od „Warlocka" i „Star Gate" „Ghoul Patrol" nie udaje prawdziwego świata, w którym dzieją się dziwne rzeczy. W „Ghoul Patrol" znajdujemy się od razu w dziwnym świecie (formalnie rzecz biorąc jest to nasz świat, tylko zaatakowany przez takie różne), a naszym zadaniem jest wybronienie wszystkich mieszkańców z okolicy z kłopotów. Kłopotami są duchy i inne stworki, które bądź to opanowały przedmioty codziennego i niecodziennego użytku (gryzące szuflady, strzelające kserokopiarki, stepujące ślimaki, przepraszam, te ostatnie są z innej bajki; w „Ghoul Patrol" ślimaki nie stepują tylko pełzną), bądź też atakują nas same w swej obleśnej postaci.

Nasze zadanie jest stosunkowo proste i nie wymaga specjalnego myślenia, a jedynie biegania i zbierania kluczy, bez których nie da się otworzyć niektórych drzwi oraz unikania bądź niszczenia duchów i uwalniania wołających od czasu do czasu o pomoc postaci (na przykład dziadka uwięzionego przez fotel). Zręcznościówka jak każda inna, słabsza nieco od „Zoola", ale też dość szybka i dynamiczna, całkiem nieźle narysowana i z niezłym dźwiękiem. Trzymamy się dolnej strefy stanów wysokich (a dzida bojowa składa z przeddzidzia dzidy bojowej, śróddzidzia dzidy bojowej i zadzidzia dzidy bojowej, przeddzidzie dzidy bojowej składa się z przeprzeddzidzia dzidy bojowej, śródprzeddzidzia dzidy...)

Paurec

Ocena: ✔✔✔✔

Star Wing

Dla tych, którzy chcą sobie polatać i postrzelać, całkiem poważna propozycja. Wprawdzie poza samym lataniem i strzelaniem mamy do wykonania jakąś dosyć poważną misję (uwolnić planetę od najeźdźców skądyś, bądź też zostać najeźdźcą skądyś i zająć planetę, nie wiem już, plączą mi się te tytuły), jednak nie jest to takie istotne. Najważniejsze, że siadamy za sterami jak zwykle superhiperstatku i lecimy prosto przed siebie, tłukąc wszystkie asteroidy i wrogie statki (to w komosie), bądź po prostu wszystko, co się rusza (to na planetach). Po drodze warto jeszcze uważać, żeby nie wpaść na ścianę albo słup (Uważaj, słup! Co mi tam SŁUP!), po którym to wpadnięciu nasz statek może się okazać nie aż tak superhiper jak myśleliśmy wcześniej i rozsypać się na kilka mniejszych, bynajmniej nie nadających się do dalszej walki.

Jak z nazwy wynika nie lecimy sami – jest nas kilku zwierzaków futrzaków stanowiących jedno skrzydło, od którego zależy los galaktyki i okolic. W związku z tym na ekranie co chwila pojawiają się komunikaty „bierz go", „ten jest mój" czy najbardziej zrozumiały ze wszystkich „aaaaaaaa!". Ta zrozumiałość to uwaga pod adresem języka – niestety kopie gry sprzedawane w Polsce są niemieckojęzyczne (to samo dotyczy zresztą i „Wing Commandera"), co przynajmniej dla mnie stanowi pewien problem, jako że znam tylko języki używane w Kanadzie (rozpadnie się czy nie?).

Akcja jest szybka, obraz niezły, wrogów dużo, a dźwięki całkiem niezłe. Kupił nie kupił, obejrzeć warto.

Paurec

Ocena: ✔✔✔✔

Wing Commander

To ta sama gra, którą znamy z czasów przedkonsolowych z komputerów. Cóż, na komputerach było jej widocznie za ciasno i postanowiła znaleźć sobie miejsce na SNES-ie. Nie był to najlepszy pomysł. Na komputerach gra wciągała niesamowicie, nawet ostatnio, wydana w klubie klasyki komputerowej zassała jednego dość poważnego redaktora na dłużej mimo swojej cienkości graficznej (lata robią swoje). Wersja konsolowa jest trochę słabsza od tej znanej z komputerów. Najbardziej wkurzające jest to, że nie mamy do swojej dyspozycji autopilota pozwalającego skrócić nudne misje o połowę. Zamiast nacisnąć cokolwiek na gamepadzie i dolecieć do punktu nawigacyjnego w ciągu kilku sekund, tu trzeba czekać kilkadziesiąt albo i kilkaset razy dłużej, dłubiąc z braku lepszych zajęć w nosie (kiedy nikt nie patrzy). Sama walka też jakoś straciła na powabie, choć trudno określić dlaczego. Może po prostu gamepad nie sprawdza się jak ktoś spróbował sterowania myszą?

Nie rozwodząc się zanadto, bo szkoda farby drukarskiej, myślę że sytuację można podsumować następująco: jeżeli mieliście już do czynienia z „Wing Commanderem I" na komputerze, nie kupujcie wersji konsolowej, bo się srodze zawiedziecie. Jeśli jeszcze nigdy jej nie widzieliście i żżera Was ciekawość, co to za gra – możecie spróbować. W końcu „WC" to gra historyczna, której czwarta część pojawi się lada moment w sprzedaży, nie wypada nie znać choćby jednej części tetralogii.

Paurec

Ocena: ✔✔✔

ZOOL



Wszystkie opisywane w tym numerze gry na SNES-a dostarczyła firma ATM, Warszawa, tel. (02) 6123020



WARLOCK



WING COMMANDER



WARLOCK



WING COMMANDER



STAR WING



Iron Soldier

Przyszłość naszej planety nie zapowiada się zbyt różowo. Większością terenów na Ziemi zawładnęła Iron Fist Corporation i cały czas dąży do stworzenia własnego i jedynego systemu militarnego. Ostatnio IFC wyprodukowała nową broń do prowadzenia walk na terenach miejskich – 13-metrowego, zdalnie sterowanego robota z uzbrojeniem pozwalającym na zrównanie miasta z ziemią.

Tymczasem członkowie ruchu oporu głowili się, w jaki sposób zniszczyć korporację. Na okazję nie trzeba było długo czekać. Szybka akcja pozwoliła na pojmanie jednego z robotów i wykorzystanie go do słusznej sprawy. Ze znalezieniem ochotnika, który by prowadził Iron Soldiera nie było kłopotu.

No cóż, skoro się zgłosiłeś, musisz teraz zaliczyć krótki kurs kierowania tą maszyną. Pamiętam, jaką trudność sprawiło mi ruszenie robotem z miejsca (do instrukcji oczywiście nie zajrzałem). Co więc trzeba robić, aby dobrze chodzić?

A + góra – posuwanie się do przodu

A + dół – ruch w tył

A - zatrzymanie robota

Góra/Dół – wiadomo

Lewo/Prawo – zmiana kierunku marszu – obrót

Jeżeli trzymamy klawisz C podczas obracania się, kierowania celownika w górę lub w dół itp, to maszyna wykonuje te czynności szybciej.

Podczas marszu można także rozglądać się na boki nie zmieniając kierunku. W tym celu naciskamy guzik 2 i patrzymy sobie tu i tam. Gdy mamy już dość podziwiania widoków, wyłączamy funkcję tym samym klawiszem.

„Iron Soldier" posiada osiem typów uzbrojenia, lecz w każdej misji można zamocować na nim tylko pięć. Broń zdobywa się w poszczególnych zadaniach, na początku mamy niewiele, mianowicie ten gadżet, który jest wymieniony, jako pierwszy w poniższym zestawieniu:

ręczny karabin 75 mm – malutki kaliber, ale wystarczający aby zniszczyć czołg lub helikopter;

piła łańcuchowa – doskonała do niszczenia budynków oraz robotów nieprzyjaciela; wystarczy tylko podejść i ciach;

granaty ręczne (i poręczne) – są wielkości dużych beczek i rozwalić można nimi wszystko, trzeba tylko celnie rzucać;

karabin maszynowy – sześć 40-milimetrowych obracających się 600 razy na minutę luf. Jest znakomity do rozpruwania pancerzy czołgów, helikopterów i kilku innych mniejszych celów;





rakiety (w pakietach po dwanaście sztuk) – dobre do zwalczania celów naziemnych (lub nawodnych); nie są tak silne jak granaty, ale mają za to dużo większy zasięg;

działko 120 mm – choć nie jest to broń szybkostrzelna, jej skuteczność jest bardzo duża;

osłona – w zasadzie nie jest bronią, ale pozwala przetrwać najgorsze momenty. Dzięki niej pociski, które dosięgają robota, działają o połowę słabiej. W czasie jej używania nie można korzystać z broni;

rakiety zdalnie naprowadzane – maksymalnie można użyć dwóch, na więcej nie wystarczy miejsca. Dzięki kamerze zainstalowanej na korpusie rakiety sterujemy i obserwujemy jej lot; skuteczność – bardzo duża.

To wszystko, czym będziemy strzelali (i nie tylko). Pozostaje tylko sprawa – do czego.

Przeciwnicy latający to helikoptery, samoloty z pionowymi silnikami turbinowymi i potężne bombowce. Do tych ostatnich najlepiej od razu walić z działa (jak je mamy), skurczybyki są bardzo wytrzymałe. Bardziej zróżnicowane są cele naziemne. Te mniejsze, a więc czołgi, małe bunkry i wyrzutnie rakiet, można nawet rozdeptać, chociaż z rakietami radziłbym uważać.

Zabawa zaczyna się przy ciężkim czołgu, którego załatwia dopiero kilka granatów lub rakiet. Dużo czasu i kilkaset kilogramów materiałów wybuchowych trzeba zużyć do zniszczenia innego robota, który zresztą zawsze ma ochotę zrobić z nami to samo. Podobnie jest ze statkami uzbrojonymi w dwa ciężkie działa.

Akcja wszystkich misji toczy się w mieście. W trakcie spacerku można, a nawet trzeba zabawić się w wielkiego destruktora i porozwalać niektóre budynki, pod którymi kryją się cenne dla nas skarby. W każdej fabryce schowane są skrzynie z energią. Opłaca się także niszczyć magazyny – małe, brzydkie i szare budynki. Znaleźć coś można również pod wieżowcami, ale towaru jest niewiele. Również celem niektórych misji (na przykład pierwszej) jest zniszczenie kompleksu magazynów czy wieży kontroli lotów.

Jak już wspomniałem, amunicję i nową broń zdobywamy zbierając skrzynie wydłubane spod gruzów zabudowań. Skrzynie w żółte pasy zawierają energię, drewniane – granaty i rakiety, metalowe – amunicję do działek i karabinów, złote – nową broń.

Na koniec wspomnę o tym, co się dzieje na początku (rychło w czas). Do wykonania mamy szesnaście misji, które są pogrupowane po cztery. Najpierw trzeba załatwić pierwszą czwórkę, potem drugą itd. Misje w czwartej grupie należy robić po kolei. Na cartridge'u zostaje oczywiście zapisane, co do tej pory zdążyliśmy zdziałać. Przed zadaniem pojawia się krótka charakterystyka i rysunek tego, co trzeba wysadzić w powietrze, zdeptać czy zestrzelić.

„Iron Soldier" nie jest na pewno grą wybitną. Jest natomiast niesamowicie wciągająca. Dobra, dobra – ktoś tam powie – w jaki sposób łażenie po wektorowym mieście może człowieka zafascynować?

Ano, może – sterując robotem możemy w jakiś tam sposób poczuć jego siłę, a poza tym nic tak nie cieszy oka, jak rozpadające się w pył przy ciekawych efektach audiowizualnych potężne wieżowce należące do korporacji. Tak jest! W tej grze wyjątkowo zajmujące są obrazy niszczenia miast i dosłownie mielenia na proszek przeróżnych machin wojennych.

Już na koniec parę słów o wrażeniach technicznych. Obrazki przesuwają się płynnie, tylko przy zajmujących cały ekran wielokolorowych eksplozjach, gdzie przy okazji różne odłamki fruwają naokoło, procesor nie daje sobie rady i przez krótką chwilę następuje ruch skokowy. Muzyka jest taka, że jednym się będzie podobała, a drugim nie – po prostu rzecz gustu i na ten temat w ogóle nie mam zdania. Natomiast efekty dźwiękowe są OK! I ostatnia, ale istotna informacja – w „Iron Soldier" da się zniszczyć naprawdę wszystko! Czego wam gorąco życzę.

TYTUS

PS. Właśnie odnalazłem kody, które zdecydowanie mogą pomóc tym, co ni w ząb nie potrafią sobie poradzić ze zniszczeniem korporacji. Trzeba je wystukać na planszy „OPTIONS"

3766824 – dostęp do wszystkich misji

6824 – wszystkie typy broni

272837 – nieskończona ilość amunicji

Virtual Boy

Pisałem kiedyś jak to Nintendo of America szykuje się do wypuszczenia wirtualnej konsoli. Badania przeprowadzane były w ścisłej tajemnicy pod nazwą Project Reality. Ścisła tajemnica wycisnęła z nich dwie rzeczy: konsolę Ultra 64, która z wirtualnością (może poza pamięcią) nie ma nic wspólnego oraz Virtual Boya, który jest wszystkim tym wirtualnym, czego nie udało się wetknąć do Ultry.

Ale po kolei.

Jakiś miesiąc lub dwa temu, w sąsiedniej redakcji Bajtka przemknął przez głowy panów redaktorów pecetowy hełmofon do wirtualnej rzeczywistości. Wyglądało to tak, że każdy udawał pancernego, w środku męczył się z „Doomem", a na koniec miał nudności. Wniosek wylatywał sam: hełm i virtual militari dla peceta to jeszcze nie to.

Pora na konsole, więc zadzwonił do mnie telefon, że mogę przetestować Virtual Boya, którego jeden z dwóch egzemplarzy pojawił się w Polsce. I to pojawił się w niespełna miesiąc po światowej premierze. Pojechałem, wypożyczyłem i z nudów lub raczej obawy przejrzałem instrukcję. A tam napisane, że wszystko łorning i żeby uważać. No tak – pomyślałem – kolejne urządzonko do frustrowania błędnika graczy. Komu by tu je przyłożyć do głowy?...



Wirtualnie i do tego konsolowo

Najpierw spróbowałem sam, ale nie za długo. Nie mdliło mnie. Potem wypróbowałem to na żonie, a ta stwierdziła, że widzi te same kreseczki, co u optyka przy dobieraniu okularów... Potem sam pograłem i się wciągnąłem. Na zdjęciu obok (niżej, wyżej, brak – wybrać to co niepotrzebne, a zostanie potrzebne) Szanowni Czytelnicy mogą zobaczyć, jak udało mi się podłączyć do Virtual Boya Naczelnego Bajtka. Po niechętnym wstępie – spodobało mu się! Potem wracał zygzakiem do domu. Ale do rzeczy wirtualnych.

Co i jak

Virtual Boy składa się z dwóch części: głównej przykładanej do głowy i joypada (z zasilaniem) do trzymania oburącz. Część główna zawiera supertechnikę (32-bitowy procesor RISC), głośniki stereo i dwa okulary do patrzenia, osłonięte czarnym ochraniaczem – żeby się lepiej odizolować i zagrywać. Stawia to się na dwóch wygiętych drutach zwanych nóżkami. Stawiamy na stole, siadamy, bierzemy w ręce joypada i... zastanawiamy się, co to ma wspólnego z Virtual Reality? Chyba nic. Smutne. Chociaż efekt trójwymiaru jest ekstra. No więc mamy konsolę z grami klasy Game Boya, ale trójwymiarowymi, przestrzennymi – czy jak ktoś woli: 3D (D, D, D).

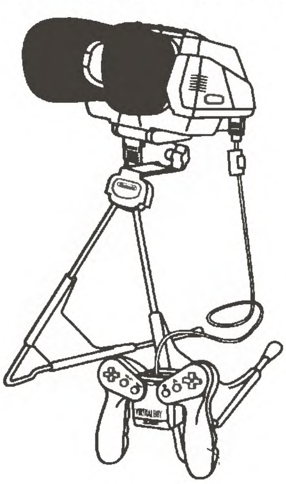
Jak to wygląda w środku.

Oczom gracza ukazuje się trójwymiarowy ekran z wyświetlaną na różnych planach czerwoną grafiką z czarnym tłem. Nic rewelacyjnego, chociaż technika tworzenia obrazu jest bardzo skomplikowana i opiera się o latające lusterko, wyświetlacz z matrycą LED itp. Ale wszystko zależy od gry. Jak jest zła, to i 3D (chyba, że inne) nie pomoże.

Jakie gry?

Standardowo do Virtuala dołączona jest gra „Mario's Dream Tennis". Przypomina ona do złudzenia Tenisa Mariowego z Game Boya, tyle że wersja VR jest oczywiście przestrzenna. Kort z perspektywą i trochę płaskie postacie. Można pograć – bez rewelacji. Nic nowego, poza 3D.

Kolejna gra, która jest już oddzielnie to „Teleroboxer". Gra w stylu „Punch Out" – walczymy z kosmicznymi stworami zadając im ciosy bokserskie. Postać stoi twarzą do nas, my widzimy swoje ręce w rękawicach. Trójwymiar pokazuje nam przestrzenność przeciwnika i podkreśla ruchy jego łap – gdy znajdą się one na pierwszym planie, oznacza to, że właśnie dostaliśmy w buzię. Czasem można się cofnąć od maszynki, jeśli się za mocno wczujemy. Może być.



„Galactic Pinball" to gra o flipperze. Takim stole, co to metalowa bila o bumpery itp. Stół pokazany z jednego ujęcia, przestrzenny, ale niezbyt czytelny. Flippery-pinballe zawsze wciągają, więc ten też. Trójwymiar trochę utrudnia grę, jednak jest jedynym atutem i powodem dla, żeby gra ta była na VBoya...

Najlepszą grą i prawdziwie wciągającą jest kosmiczna strzelanina pt. „Red Alarm". Wyobraźmy sobie schematyczne korytarze kosmicznych baz i potwory rysowane wektorowo, ale bardzo płynnie animowane. To wciąga i wciąga – zapomina się o schematyczności wektorów, poddaje akcji i wpływa w trójwymiar. To jest dobre, bardzo dobre. Strzelamy i bombardujemy latające pterokosmoloty, kroczące daktyle i terrorpody, lecimy tunelami itp. Extra. Ale to jedyna gra, która odstaje od standardu rozrywki i która nadała znaczenie Virtual Boyowi w moich oczach.

Dlaczego nudności?

Wszystkie urządzenia stosujące złudzenie trzech wymiarów (efekt paralaksy) wywołują u większości graczy złe samopoczucie. Wiadomo – rozstraja się wzrok, trochę słuch i coś tam „przekręca się" w uchu środkowym (tym od równowagi). Można tego uniknąć robiąc przerwy po 10 lub 15 minutach intensywnego grania. Nie wolno też VBoya udostępniać małolatom poniżej siedmiu wiosen, bo mogą się trwale uszkodzić. Tak – to prawda.

Ja nie miałem większych kłopotów z samopoczuciem, ale nie próbowałem też grać np. godzinę bez przerwy. Włączenie automatycznej pauzy ustrzeże nas od „zagrania się do nudności" i wszystko będzie OK.

Na koniec

Virtual Boy nie jest cudem techniki gierkowej, ale jest czymś nowym. Trudno o tym pisać, a jeszcze trudniej zrozumieć bez 3D screenów (wydrukujemy, gdy będziemy się printować na papierze holograficznym). Ale kto raz zagra w „Red Alarm", to będzie chciał do Virtual Boya wracać i wracać.

VIRBROMBOY

Parametry techniczne:

CPU: 32-bitowy procesor RISC taktowany zegarem 20 MHz
Wyświetlacz: podwójny lustrzany, wysokiej rozdzielczości typu RTI z matrycą LED
Rozdzielczość: 384 x 224 punkty dla każdego oka
Dźwięk: cyfrowy, stereofoniczny
Zasilanie: sześć baterii typu paluszki lub opcjonalny zasilacz
Gry: na 8- lub 16-megabitowych cartridge'ach (ROM Game Paks)

Acha...

Dziękuję firmie ESP oraz firmie American Computers & Games za udostępnienie VBoya dla ogólnego joya.

JAKOŚĆ
STANDARD
ORYGINAŁ

Advanced
GRAVIS

UltraSound ACE – dla graczy



NOWOŚĆ

Zapewnia wyjątkowo czyste brzmienie w każdej nowej grze dzięki:
- 32-głosowej syntezie wavetable
- 16-bitowej (44.1 kHz) jakości odtwarzania dźwięku
- 512 kB pamięci RAM dla próbek, rozszerzalnej do 1 MB
- wymiennemu zestawowi 192 brzmień instrumentów General MIDI
- możliwości współdziałania z dowolną 8- i 16-bitową kartą dźwiękową

Działa z programami dla:
- UltraSound, Windows 3.1, SoundBlaster, MT-32, General MIDI.

UltraSound – dla wszystkich



Stanowi najpopularniejszy standard kart muzycznych z syntezą wavetable:
- 32-głosowa synteza dźwięku z pamięci RAM
- 16-bitowe (44.1 kHz) odtwarzanie z jakością płyty CD
- 8-bitowe (44.1 kHz) nagrywanie stereo
- 256 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 192 brzmienia General MIDI (ponad 5.6 MB próbek!)
- kalibrowane złącze joysticka

Kompatybilna z AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32 i Sound Canvas oraz Windows 3.1 i General MIDI

UltraSound MAX – dla maxymalistów



Zaspokaja oczekiwania nawet najbardziej wybrednego multimediomana oferując wszystko to, co UltraSound oraz dodatkowo:
- 16-bitowe (48 kHz) nagrywanie i odtwarzanie dźwięku z jakością magnetofonu cyfrowego DAT
- procesor sygnałowy DDSP do kompresji sygnału audio
- 512 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 3 złącza do czytników CD-ROM: Sony, Mitsumi, Panasonic

PMC – Personal Multimedia Computers Sp. z o.o.
00-118 Warszawa, Emilii Plater 47
tel: (0-22) 261889, 279230, 279238
fax: 279572

PŁYTA CD-ROM
3 LATA GWARANCJI
POLSKA INSTRUKCJA

Dr Drago's Madcap Chase

DR DRAGO'S MADCAP CHASE
BLUE BYTE '95
CD PROJEKT
PC - CD
CENA: 120zł

Wycieczka po Europie? Zwiedzanie? Robienie pieniędzy? To coś dla mnie, pomyślałem zasiadając do gry po przeczytaniu zapowiedzi na pudełku.

I przyznam, że nie zawiodłem się, bowiem połączenie gry „Monopoly" ze zwiedzaniem ciekawych miejsc naszego kontynentu wyszło znakomicie. Firma Blue Byte udowodniła, że komputerowa planszówka wcale nie musi być nudna (zwłaszcza dla młodszych miłośników gier komputerowych, choć sądząc po mnie nie tylko dla nich). A teraz trochę o tym dlaczego przyjemnie się w to gra.

„Dr Drago" został zrobiony w konwencji wyścigu. Kilku graczy ściga się do losowo wybranej stolicy europejskiego państwa. Gdy jeden z nich ją osiągnie, dostaje nagrodę i losowane jest kolejne miasto. Gdyby „Dr Drago" ograniczał się do takiej fabuły mógłby szybko znudzić. Autorzy zadbali zatem o liczne urozmaicenia: po drodze w dowolnym mieście można wykupować fabryki, muzea, farmy itp, co przynosi nam comiesięczny dochód, do każdego miasta prowadzi kilka dróg (tylko od nas zależy, którą wybierzemy; komputer pomaga wskazując najkrótszą), wprowadzono 41 kart szansy, które ułatwiają poruszanie, zakupy, pozwalają zrobić świństwo przeciwnikowi, zabezpieczają nas przed świństwem z jego strony. Na planszy wprowadzono 5 rodzajów pól. Na polach oznaczających miasta możemy robić zakupy. Inne dają lub zabierają pieniądze, dają karty szansy lub pozwalają je kupić. Co jakiś czas zdarzają się fajnie animowane katastrofy: a to potwór Nessie wyjdzie z jeziora Loch Ness w Szkocji i zacznie pałaszować sąsiadujące z jeziorem miasto, a to złośliwe słoneczko połaskocze promieniem jakieś miasteczko paląc domy, a to wulkan wybuchnie w Islandii, a to psotna chmura nadejdzie i wypluje na jakieś miasto hektolitry deszczu. Zdarzają się też klęski żywiołowe utrudniające poruszanie: osuwiska skalne, powodzie, obfite opady śniegu.

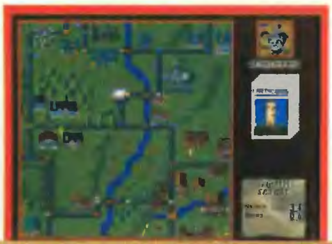
Postacią najbardziej szkodliwą dla każdego biorącego udział w wyścigu jest Dr Drago. Zazwyczaj jedzie on za graczem, który znajdował się od wyznaczonej stolicy najdalej w momencie osiągnięcia jej przez innego gracza. Dr Drago, kiedy się do nas przyczepi, robi różne paskudne rzeczy: zabiera nasze pieniądze, by coś sobie kupić, przelewa je na konta naszych przeciwników, niszczy należące do nas budowle i karty szansy. Nieprzyjemnie. By pozbyć się go, pozostaje wtedy osiągnięcie docelowego miasta, wyprzedzenie jednego z przeciwników (doktor zostaje za przeciwnikiem) lub posiadanie specjalnej karty, której użycie spowoduje odczepienie się od nas przykrego doktorka.

„Dr Drago" bawi nie tylko fabułą, ale także przyjemną grafiką (na ekranie zawsze się coś rusza prócz graczy: wynurzają się łodzie podwodne, dziewczęta tańczą lub wyglądają z okien, wędkarze chrapią mocząc kije) i dźwiękiem (wyraźne, często wierszowane speeche komentatora wyścigu). Polecam więc Dr Drago jako znakomitą grę rodzinną (może brać w niej udział 8 osób).

Pałcjusz

P.S. Wraz z grą otrzymujemy w pudełku również joypada!







OBSESSION

Po zgoła półrocznym oczekiwaniu pojawił się wreszcie zapowiadany przez firmę „Unique Development Sweden" nowy pinball – OBSESSION.

Po kilkakrotnym zagraniu w tę grę pomyślałem sobie „No cóż, nic specjalnego w tej grze nie ma. Zagram sobie jeszcze pare razy i kończę z nią". Jak się pewnie domyślacie, po kilku grach chciałem zagrać sobie jeszcze parę razy i w ten sposób minęło parę ładnych godzin. Niby nic nowego, a wciąga.



Przejdźmy jednak do rzeczy – bilard ten zawiera cztery stoły:

– Aquatic Adventure – przygoda pod powierzchnią oceanu – typowy prosty, dynamiczny stół z ładną grafiką. Podczas gry mamy ciekawe efekty dźwiękowe – piłeczka odbijając się od rożnych przedmiotów leżących na stole wydaje dźwięki podobne do pękających pęcherzyków powietrza.

– Xile Zone – nawet po długim graniu na tym stole nie wyrobiłem sobie o nim konkretnej opinii. Piłka często lata po nim bardzo szybko, chwilami gra jest ciekawa. Czasem jednak piłka lata sobie leniwie i mimo wysiłków gracza nie pozwala nic sensownego ze sobą zrobić. Stół ten ma chyba najgorszą grafikę i odniosłem wrażenie, że nie został dokończony.

– Balls & Bats – pora na mecz baseballowy – możesz go rozegrać na stole balls & bats, który jest odrobinę odmienny od pozostałych stołów występujących w tej grze. Duża część efektów dźwiękowych, jakie usłyszysz to ladnie zsamplowane komentarze sędziego. Ciekawym rozwiązaniem jest to, że gdy wbijesz piłkę w przedmiot znajdujący się na środku ekranu, to dostaniesz trzy dodatkowe piłki. Wybijane one będą z tej maszyny na środku ekranu prosto w stronę paletek. Piłki te są trudne do odebrania, ponieważ czasem mogą być bardzo szybkie lub nawet podkręcone. Na szczęście tuż przed rzuceniem piłki znajomy głos poinformuje Cię jaka będzie ona będzie.

– Desert Run – wyścig po pustyni. Mój brat twierdzi, że jest to najlepszy ze stołów, dla mnie jest on trochę zbyt monotonny. Nie ma na nim prawie żadnych przedmiotów, od których może odbijać się piłka, ale obfituje on w inne atrakcje. Prawie cała powierzchnia stołu pokryta jest różnymi rampami. Stół ten charakteryzuje się także ładną grafiką.

Żeby już dłużej nie nudzić powiem tylko, że gra ta jest dość dobra, a osoby lubiące odbijanie piłki dwoma paletkami będą mogły sobie w nią długo pograć.

Ferion





Inferior



Stacja Merlin 5 wraz z eskadrą myśliwców przechwytujących klasy Inferior została wysłana do układu Alpha Centauri, by zbadać znajdującą się tam dziwną, przejświającą oznaki świadomego istnienia formę kosmicznej materii. Po dotarciu na miejsce Merlin 5 został zaatakowany i bezceremonialnie zniszczony. Poprowadziłeś więc całą swą eskadrę w kierunku wyglądającego jak olbrzymia kulka lodów obiektu, aby niezwłocznie podjąć akcje odwetowe.

Tutaj zaczyna się Twoje zadanie. W skład dowodzonej przez Ciebie eskadry wchodzi pięć myśliwców klasy „Inferior". Każdy z nich może posiadać kilka poziomów siły ognia, a także różne maksymalne prędkości poruszania. Na początku wszystkie pojazdy posiadają bardzo słabe parametry, ale można je nieco podnieść odwiedzając rozmieszczone na początku każdego etapu warsztaty. Możesz tam poprawić stan techniczny swoich pojazdów, oczywiście pod warunkiem posiadania odpowiedniej liczby punktów. Każdy z myśliwców posiada swoje własne parametry, tak że do wyboru są zasadniczo dwie techniki: albo inwestujemy w statek, którym aktualnie latamy, albo rozbudowujemy wszystkie równomiernie. Pierwsza z nich umożliwia uzyskanie całkiem przyzwoitej siły ognia i prędkości, ale tylko do czasu pierwszego zderzenia, później lata się słabiutkimi stateczkami, które nie mają dużych szans na przeżycie. Druga możliwość nie daje zbyt dużej siły ognia i zwrotności, ale za to każdym statkiem daje się jakoś względnie latać. W warsztacie można też ustalić jak bardzo tor pocisków ma być uzależniony od tego, w którą stronę leci statek. Jest to nie bez znaczenia – mały rozrzut zapewnia większą celność, wymuszając jednocześnie latanie po dość dużym obszarze. Duży rozrzut pozwala strzelać bez zbytniego latania po planszy, za to pociski latają bardziej chaotycznie.

Do przelecenia masz trzy rejony, z których każdy jest podzielony na trzy etapy, w których znajdują się trzy sektory. Jeżeli zginiesz, to następny statek rozpoczyna swój lot od początku sektora, w którym się aktualnie znajdowałeś. Natomiast do warsztatu-sklepu możesz zawitać na początku każdego etapu.

Trzeba przyznać, że gra jest zrobiona bardzo starannie. Szczególnie dobre wrażenie robi wiele typów trace'owanych wrogich obiektów, z których każdy jest animowany. Tło przesuwa się w technice paralax-scroll, czyli to co jest bliżej przesuwa się szybciej, a to co dalej wolniej. Ciekawie jest też zrobione intro na początku gry i muzyka w stylu techno.

Jedynym mankamentem gry jest wysoki poziom trudności - od początku potrzeba maksimum refleksu i koncentracji. Jest ona naprawdę bardzo trudna, tak że przelecenie nawet pierwszego etapu wymaga długiego treningu i mnóstwa samozaparcia. Dla jednych będzie to stanowiło prawdziwe wyzwanie innych może jednak dość szybko zniechęcić. Ja... ja bym jednak spróbował.

BADJOY







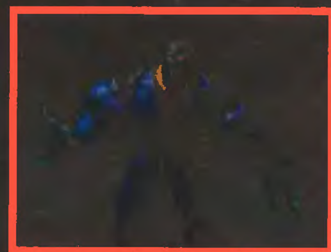
FX Fighter











Mamy w PC-towym światku małą rewolucję. Oto pojawiła się pierwsza bijatyka, w której zawodnicy są całkowicie trójwymiarowi, kamera obraca się dowolnie wokół areny, a postaci poruszają się prawie jak żywe. Wszystko dzięki systemowi renderingu „Brender 3D", opracowanemu przez twórców gry – firmę Argonaut. „FX" wzorowany jest wyraźnie na automatowym przeboju, „Virtua Fighter". Mimo, że nie dorównuje mu ani płynnością grafiki ani rozdzielczością, jest technicznie bliski doskonałości. Szkoda, że standardowe VGA to wszystko, na co było stać programistów...

Przy pierwszym kontakcie rzuca się w oczy świetnie zaprojektowane pudełko. Coś takiego leżąc na półce od razu przyciąga wzrok kupującego. Wewnątrz znajduje się dość lakoniczna instrukcja oraz służący za intro, niezłej jakości komiks. Niestety, wszystko w języku Szekspira. Samo intro jest raczej kiepskie – ot, krótka animacja wyzywającego wszystkich na pojedynek Bossa. Całość zajmuje na krążku zaledwie 66MB. Naprawdę można było zrobić więcej.

Wymagania sprzętowe są spore. 486DX-33 to minimum, a DX2-66 pozwala na sensowną zabawę. Co ciekawe, gra jako jedna z niewielu (z nowości bodajże jedyna) wykorzystuje koprocesor i z tego powodu posiadacze procesorów SX muszą obejść się smakiem. W zasadzie wystarcza 4MB RAM, co każdego z Was zapewne ucieszy. Stopień skomplikowania grafiki daje się na szczęście regulować z dość rozbudowanego menu. Pozwala to na dobranie optymalnej dla posiadanego sprzętu konfiguracji. Po włączeniu wszystkich detali podczas ostatniej walki gra zaczyna zwalniać. Leczy ją wyłącznie Pentium.

Fabuła jest banalna – należy jednym z wybranych zawodników pokonać całą zgraję przeciwników niszcząc w ten sposób ich planety. Kiedy już to się uda, staniemy do walki z Mistrzem. Mistrz jest napakowany jak pięciu Arnoldów i na wyższych niż zerowy poziomach trudności ciężko go pokonać. Można też wziąć udział w Turnieju, do którego kwalifikuje się 8 zawodników. Miłe, tym bardziej, że można zagrać na przykład z siedmioma kumplami. Świetna sprawa. Zostają też oczywiście tradycyjne pojedynki jeden na jeden, ale nie dają one tyle przyjemności, co Turniej w kilka osób.

W grze występuje ośmiu wspomnianych pretendentów oraz jeden Boss. Każdy fighter reprezentuje inną rasę – mamy więc człowieka, kobietę-kota, wulkanicznego golema, cyborga, modliszkę, kobietę-syrenę, a także kilka innych, mniej barwnych postaci. Każdy z nich posiada oprócz ciosów wspólnych dla wszystkich swoje własne tajne uderzenia. Przyznam szczerze, że ilość możliwych kombinacji nieco mnie oszołomiła – sami spójrzcie na zebraną przeze mnie listę. Jest z czego wybierać!

„FX Fighter" to gra bardzo dobrze wykonana. Ludzie z Argonaut zaprojektowali system śledzenia ruchów, podobny do tego z „Bioforge". Efekt jest rewelacyjny – zawodnicy walczą na arenie umieszczonej centralnie, a ich poczynania śledzi kamera zawieszona w przestrzeni. W miarę zmiany orientacji graczy kamera wykonuje najazdy, obroty i temu podobne sztuczki, co dodatkowo dodaje grze dynamiki. Postaci składają się z teksturowanych wielokątów (jak w „QUAKE", „Alone", „Bioforge") cieniowanych algorytmem Gourauda. Efekt jest dobry, ale nie rzuca na kolana. Precyzja wykonania animacji jest za to godna podziwu. Dokładnie widać, co dana postać robi na arenie i nie trzeba się domyślać jaki cios właśnie udało nam się zadać.

Nie zobaczycie tu tak wszechobecnego w mordobiciach elementu, jakim są wiadra wylewanej na ekran krwi. „FX Fighter" nie zawiera jej ani kropelki, co pozwoliło na obniżenie granicy wieku odbiorców do 3 lat (!). Szczerze mówiąc, brak krwawych jatek w tej grze absolutnie nie przeszkadza.

Myślę, że warto wydać parę groszy na ten program. Pozwala on wczuć się w atmosferę panującą w „salonach gier", gdzie młodociani z zapałem niszczą przyciski „fire" w „Virtua Fighter". Szczególnie polecam grę w kilka osób. Zabawa jest wtedy przednia!

ROOSHKEEN



Lista ciosów do FX Fightera

Klawisz:

U=góra, D=dół, F=przód, B=tył, P=ręka, K=kopnięcie
B F=nacisnąć i puścić „tył", potem nasnąć „przód"
U+P=nacisnąć góra+ręka na raz
P+(B F)=nacisnąć i trzymać cios ręką, potem tył i przód po sobie
F->B=nacisnąć kolejno po sobie F D B

Ciosy wspólnie dla większości zawodników:

U+P	Trounce: body slam when opponent is knocked down
B+P	Block/defend
U+K	Kick opponent when rising from knockdown
D+K	Foot sweep opponent when rising from knockdown
F F	Roll forward after knockdown/run forward while standing
B B	Roll away after knockdown/quick step back while standing
BU	Backflip (press and release very quickly)
B F+P	Projectile—or
P+(B F):	Ashraf, Kiko, Venam (Magnon uses kick)
FU+P	Flying punch (or FU P)
FU+K	Flying kick (or FU K)
BD+K	Sweep kick (except for Magnon and Sheba)
P+(D F)	Side roll (or D+F+P)

ASHRAF:

F+P	Elbow lunge (or F D+P)
F F+P	Lunging overhead punch
F D F+P	Forcefield push (or FD + P while crouching)
F B+K	Handstand kick (or double swing kick)
F B P	Punch combo
F U+K	Double air roundhouse kickF
FU+P	Overhead throw
F+P P P P	Running multi-punch lunge combo
B F+P	Chakra ball
B P	Underhand punch
F F+P D B+K	Combo
FD+P	Backbreaker (close)
F BD+K	Foward flip kick

CYBEN 30:

F+P	Shock attack (with opponent close)
U+P	Flying drop attack (close)
P+(F B)	Lunge punch and spin punch combo
D+P	2-hit swing punch
D+K	Swing kick
F F+P	4-hit cyclical punch
B F+P	Flying torpedo attack
F F+K	Roundhouse kick
F B+K	Handstand kick and roll

JAKE:

B F+P	Uppercut
F B+P	3-hit combo: spin punch, punch, and kick (opponent close)
F D+K	Sweep kick
F D+P	Hammer punch
F D+P	Face throw (close)
F F+K	High kick
F F+P	Headbutt
P P K	3-hit combo
F->B+P	Body press (close) (semicircle joypad motion, or try
F D B+P)F->B+P	4-hit combo, knee throw, or press depending on timing/distan-ce
F+P+(B F B F)	4-hit forward and spin punch combo (try moving joystick back and forth on last three punches for best effect)

KIKO:

B F+P	Throw star
B B+K	Defensive kick
B B P	3-hit combo: 2 punch, 1 kick
BD+P	Knee throw
B F+K	Drop kick
BD+K	Handstand face kick (when opponent is facing away)
F D+K	Split kick
F+P	Power punch
F F+P	Double knee slam (opponent close)
F F+K	Lunge kick
F+K	Knee kick
K K	Triple kick

MAGNON:

FD+P	Upward lunge roll (while crouching)
F F K	Earthquake stomp
UF+P	Power punch
B F+K	Magma breath
B F+P	Cycle punch combo
F F+P	Uppercut double-punch
B+K	Crushing hug (opponent close)
FD+P	Leg toss (close while opponent lying down)
D+K	Leg stomp (close, knocked-down opponent)

SHEBA:

F B+K	Foot charge (crouching)
F+K	Face rake (crouching)
B+K	Backwards cartwheel
F B+K	Throw opponent (close)
F B+P	Takedown (close)
D+P	Sweep punch
F F+K	Handstand kick and throw
B F+K	Hop roundhouse
B F+P	Punch kick combo
F B P	4-hit punch
F D+K	Double leg takedown (close)
F BD+K	Leaping attack

SIREN:

F+P	Flip/take down opponent
F F+K	Rolling kick
U+P	Telekinetic throw (opponent close)
BD+P	Judo throw
P F+P P	3-hit punches
P F+P B+K	2 punches, 1 roundhouse
F+P B+K	Roundhouse kick
D F+P B	2-hit punch

VENAM:

B F+K	Leg throw (opponent close)
F F+K	2-hit combo (close)
F+P	Lunge punch
F B+P P P	Spinning punch combo
B F+P	Acid spray
B F K	Leg grab and toss (very quickly and very close)
P+(F B F B)	Combo attack and back toss (very close)
F D+P	Overhead throw (close)
F D+P	Chewing attack (close) (or try F BD+P)
F+P B+P	4-hit combo






GLOOM

„Gloom" to kolejny klon „Dooma" przeznaczony dla Amigi z kościami AGA, moim zdaniem najlepszy. Dlaczego tak uważam postaram się zaraz wyjaśnić.

Po pierwsze gra chodzi bardzo ładnie już na gołej A1200, pod warunkiem, że wyłączymy podłogi i sufit lub wybierzemy niską rozdzielczość, a na 1200 z pamięcią fast można grać ze wszystkim detalami. Na dopalonych tysiąc dwusetkach gra po prostu śmiga.

W „Gloomie" ściany mogą być ustawiane pod dowolnym kątem, niektóre z nich mogą być też ruchome, przez co w grze pełno jest miejsc typu koło śmierci (to coś na kształt drzwi obrotowych, z tym, że przez przypadek można zostać zgniecionym). Wprawdzie nie ma różnicy poziomów, tzn. nie ma schodów i wind, ale za to inne ciekawe rozwiązania takie jak teleporty, sekretne przejścia (jedno na każdym poziomie) przezroczyste ściany czy automaty do gier rekompensują ich brak. Swoją drogą fajną sprawą są właśnie automaty (gra w grze!). Jeżeli uda nam się je odnaleźć, to mamy jedną szansę zagrać w „Defendera". Zniszczenie odpowiedniej liczby przeciwników dodaje nam jedno życie.

Oczywiście w labiryntach korytarzy oprócz licznych przeciwników (żołnierze, zombies, roboty, duchy, potwory, ghoule, wampiry, demony i smoki) można też znaleźć przydatne przedmioty: butelki z mlekiem (?) dodające energię, gałki oczne dające chwilową niewidzialność, termowizory pozwalające patrzeć przez ściany, kulki powodujące, że nasze pociski będą odbijać się od ścian, no i oczywiście kilka rodzajów broni. Wszystkie te dobra z wyjątkiem broni i butelek działają tylko przez jakiś czas.

Śmierć przeciwników jest bardzo widowiskowa – po eksplozji krew i kawałki ciał rozbryzgują się na wszystkie strony, tak że gdy stoimy zbyt blisko, szybka na naszym kasku może się zachlapać krwią, która będzie nam przesłaniać widok aż do końca poziomu. Jeżeli w menu gry wybierzemy wariant Violence-Messy, to szczątki zamieszkującego labirynty tałatajstwa będzie pozostawać na podłodze, w ten sposób będziemy mogli łatwo rozpoznać, które miejsca już odwiedziliśmy. Niestety, to rozwiązanie spowalnia nieco grę, tak że nie polecam używać go na niedopalonych Amigach.



Inną rzadko spotykaną możliwością w Amigowych „Doomach" jest gra na dwie osoby. Powiecie, że gra po null-modemowym kablu to standard. Owszem, w „Glooma" można grać przez kabel, ale co ciekawsze, dwie osoby mogą bawić się na jednym komputerze! Ekran dzielony jest wtedy na dwie części i można rozegrać z kolegą albo mecz na śmierć i życie, albo spróbować kolektywnie przejść grę. Zapewniam, że gra w dwie osoby jest o wiele ciekawsza, zresztą nie wyobrażam sobie przejścia drugiego lub trzeciego świata w pojedynkę. Bo trzeba wam wiedzieć, że grać można w trzech światach: kosmicznym, średniowiecznym i w piekle. Oczywiście na początku można zwiedzić tylko jeden świat. Kolejne stają się dostępne dopiero wtedy, gdy uda nam się do nich choć raz dojść.

GLOOM
BLACK MAGIC '95
MARKSOFT
AMIGA AGA
CENA: 58,50 zł

Dźwięki są w tej grze bardzo ważne – wprowadzają odpowiedni klimat i pozwalają się zorientować, co znajduje się za jeszcze nie otwartymi drzwiami. Np. robota słychać już z pewnej odległości.

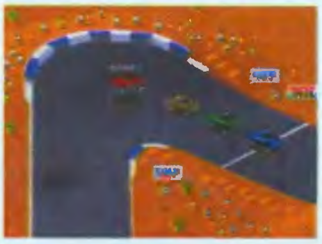
Wszystko to powoduje, że w „Glooma" gra się z naprawdę dużą przyjemnością – spróbujcie, a na pewno Wam się spodoba.

BADJOY

Super Skidmarks 2

Masz dwudziestoletniego malucha, od 7 lat Amigę 500 z 1MB RAMu, bo pecet sux, a na „tysiącdwósetę" nie masz kasy. Słuchasz ciągle Kazika, bo ma tańsze kasety od Rage Against the Machine... A więc czas na SUPER SKIDMARKS!!!!! Nowa wersja hitu sprzed roku dostarczy Ci prawdziwych rozkoszy manii samochodowej.

Wyścigi wyglądają nieomal identycznie, bo i ta wersja miała być w początkowych zamierzeniach autorów tylko uzupełnieniem pierwszej. Jednak nieco się zagalopowali i stworzyli dwanaście (!) nowych torów, 8 nowych bryk, min: dwie legendarne maskotki – Mini Morris i Garbus, konwerter samochodów do programu Imagine 2 (można za niego pomocą stworzyć własne, renderowane modele wozów), możliwość jazdy z przyczepami kempingowymi. Jak dotychczas jeździ się po różnego rodzaju torach, tyle że teraz masz o wiele więcej do wyboru – możesz zmienić kierunek jazdy, typ toru, samochodu, ilość graczy. Tylko po wyborze turnieju musisz się podporządkować wymogom organizatorów. Poza tym można robić na drodze co Ci się żywnie podoba – wpadać w kontrolowany poślizg, obracać się wokół własnej osi, trąbić klaksonem na kretyna, który Ci skasował maskę po wyskoku z rampy... Aby przybliżyć nieco obraz całej gry nic jeszcze nie wiedzącym, powiem w skrócie: można mknąć Monsterami po torze dla gokartów, piszczeć oponkami Garbusa na torze Formuły 1, czy nawet konikiem na kółkach po nawierzchni crossowej. Oczywiście nie tylko dostępne są rajdy z niezłymi, ale zbyt sztampowymi kierowcami pod opieką komputera, ale i wyzwanie może przyjąć dwóch Twoich kumpli, bądź rywali rzeczywistych. Co więcej, możecie grać przez modem!





Co do prowadzenia wozów, to wszelkie chwyty dozwolone. Szybko zorientujesz się, które wehikuły są zwrotne, które piekielnie trudne w opanowaniu itp. Radzę wykorzystywać wszelkie udogodnienia terenu, w razie potrzeby przepychać się swoją bryką. Najskuteczniejszą na błotnistych torach techniką jest wypychanie przeciwników na zewnętrzną stronę toru – jednak zależy to od samochodu i ilości zakrętów. Bowiem im więcej zakrętów, tym więcej szans na rozpychanie, z drugiej strony mniej odcinków prostych, na doścignięcie. Dobrze więc trenować na torach zanim przystąpisz do punktowanego turnieju, żeby zapoznać się z każdym zakrętem i z zamkniętymi oczami wygrywać każdy etap...



SUPER SKIDMARKS II
ACID SOFTWARE '95
MARKSOFT
CD 32, AMIGA 1 MB
CENA: 70,76 zł - CD 32
41,48 zł - AMIGA

Gry zręcznościowe o tematyce motoryzacyjnej przeżywają swój renesans. Takie gry jak „Micro Machines", „All Terrain Racing", „Maximum Overdrive" to jego oznaki. Te wszystkie miniaturowe samochody mają niepowtarzalny urok, a wzbogacone o miłe dla oka i ucha ornamenty potrafią zabłysnąć, tak jak „Super Skidmarks".

Aha, i nie zapominajcie drodzy Amigowcy – „Ani Engels ani Marks nie da Ci tego, co Super Skidmarks!!!".

Cornelli

Apache Longbow



Tę grę zapowiadano już od dłuższego czasu, mam niejasne wrażenie, że po raz pierwszy zetknąłem się z nią ponad rok temu, kiedy przysłano nam do redakcji kilka próbnych screenów. Pierwszy poważniejszy kontakt to tegoroczny ECTS, na którym chwilę polatałem korzystając z fotela wyposażonego w trzy rodzaje joysticków na raz (obie ręce i pedały pod nogami). Było ciekawie, ale nie znając klawiszologii zniszczyłem tylko wszystkie baraki w okolicy (teraz wiem, że były to budynki poligonu w Fort Hood). Na tych samych targach na stoisku Digital Integration wręczono mi pudełko z kopią gry. Cóż mi innego pozostało poza opisaniem całości w domu?



Na początku kilka słów o samych założeniach. „Apache Longbow" to symulator śmigłowca (też mi odkrycie), pozwalający nim latać na terenie trzech teatrów (teatrzyków) wojennych. Jeden to Cypr i okolice linii demarkacyjnej dzielącej Greków od Turków, drugi to Jemen, trzeci to granica obydwu Korei. Oprócz tego można polatać w okolicach wymienionego już Fort Hood, jednak tam do naszej dyspozycji są wyłącznie misje treningowe, w czasie których nie grozi nam żadne niebezpieczeństwo poza nami samymi i helikopterem. Nad każdym z terenów można wykonać kilka pojedynczych misji lub wylatać całą kampanię; różnica jest taka, że w kampanii rozpoczętą misję trzeba zakończyć (choć można do niej podchodzić kilka razy), w czasie latania pojedynczych misji można się zawsze wycofać, a wyniki naszych prób nie zostaną zapisane w logu pilota. Do tego dochodzi opcja Quickstart, przy której od razu znajdujemy się w powietrzu z nieskończoną ilością amunicji i latamy dopóki nas coś nie zestrzeli. Za którymś razem wybiłem prawie wszystko, co znajdowało się na ziemi i nikt już do mnie nie strzelał. Ponieważ po półgodzinnym lataniu nie byłem w stanie zwojować nic więcej przerwałem misję.



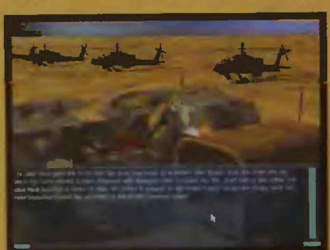
Gra może pracować w dwóch trybach – albo wysokiej rozdzielczości (VESA), albo niższej (trochę podbita VGA). Ten pierwszy tryb na słabszych komputerach będzie nie do przyjęcia, ale poczynając od 486 o częstotliwości zegara zbliżonej do 50 MHz i wyposażonych w karty graficzne Local Bus, powinno dać się grać. Dodatkowym bonusem (jeszcze przez nas nie przetestowanym) jest możliwość gry w sieci w różnych wariantach, na przykład jako pilot i strzelec – obaj w tej samej maszynie! Tyle tytułem wprowadzenia w stronę techniczną i w założenia, teraz będą rozważania na temat samej gry...

A będą się one dzielić na dwie podstawowe części. Pierwsza, to grywalność, której nie mam wiele do zarzucenia. Na szczęście dla wszystkich mających ochotę polatać dla przyjemności, rozwalając po drodze różne cele, „Apache" jest grą stosunkową prostą, nie wymagającą równoczesnego wciskania trzynastu klawiszy w celu odpalenie jednej głupiej rakiety, a model lotu (nawet w trybie realistic) pozwala na opanowanie maszyny w sposób znacznie prostszy, niż to miało miejsce w „Hokumie". Nie przeszkadza to realizowaniu dość interesujących zadań taktycznych (ostrzał rakietami zza przeszkody terenowej, podkradanie się w cieniu góry do celu itd), które można samemu modyfikować podczas przygotowań do lotu. Możemy bowiem sami ustalić zarówno trasę dolotu jak i punkty wyjściowe do ataku, opierając się na informacjach o ukształtowaniu terenu (a czasem również o znanym rozmieszczeniu sił przeciwlotniczych npla). Co istotne, edytor, z którego trzeba w tym celu korzystać, jest prosty i przejrzysty. W niektórych misjach aż się prosi o jego wykorzystanie i np. zmodyfikowanie trasy lotu – po co lecieć do celu nad terytorium wroga, narażając się na ciągły ostrzał, jeśli można polecieć w obie strony boczkiem, nad własnymi, bezpiecznymi obszarami i skoncentrować się na wykonaniu zadania?

Teraz będzie druga grupa uwag, lekko krytycznych. Przy całej dbałości o szczegóły nie udało się uniknąć swoistych idiotyzmów logicznych – jak np. zawsze się udające niszczenie czołgów Leopard serią z działka 30 mm. Współpraca z GUS-em też pozostawia trochę do życzenia, jako że regularnie sample są odgrywane w kawałkach, ni stąd ni z owąd słychać powtórzenia fragmentów. I w końcu – rzecz która mi najbardziej przeszkadzała – „Apache" nie lubi się z procesorami UMC. Regularnie wyskakuje do DOS-u z komunikatem o błędzie GPF.

Mimo tych niedorobionych detali grę serdecznie polecam – kilkadziesiąt godzin latania zapewnione, a zważywszy, że poziom umiejętności przeciwnika można zmieniać i podczas różnych podejść do tych samych kampanii, nie składają się one zawsze z dokładnie takich samych misji – może nawet uda się spędzić w powietrzu znacznie więcej czasu?

Robaquez





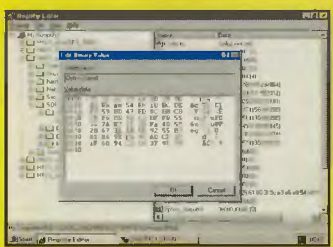




Pitfall for WIN '95

Windows 95 w prasie, radiu, telewizji – to zaczyna powoli denerwować. Przypomniał mi się stary dowcip o Leninie – niedługo także ja będę bał się otworzyć puszkę konserw.

Zmiany są jednak nieuchronne i według mojej oceny już niedługo wiele osób zamieni używany do tej pory zestaw DOS + Windows 3.1 na Windows 95. Nie ma tu miejsca by zastanawiać się nad zasadnością takiego posunięcia, ani też na choćby pobieżny opis nowego systemu operacyjnego, choć, jeśli Naczelny pozwoli, to być może coś w przyszłych numerach o tym się napisze. Nas przede wszystkim interesują jednak gry.



Tutaj zaś jak się okazuje zmienia się także dużo. To już nie Windows 3.1, które służyło wyłącznie do pracy. Idealny komputer przyszłości (a przynajmniej ten z wizji Billa Gatesa) ma pracować wyłącznie uruchamiając programy Windows 95. Oczywiście Microsoft chwali się, że wszystkie gry działać będą w Windows (i to nawet lepiej niż w DOS). W zasadzie jest to prawda – tyle tylko, że trzeba je uruchamiać w tak zwanym DOS Mode, rezygnując z wielozadaniowości systemu.

Nie należy się jednak bać – w nowe okienka wbudowano wiele mechanizmów ułatwiających tworzenie gier. Poza osławionym systemem WinG, przyspieszającym operacje graficzne dostępne są teraz nawet bezpośredni dostęp do portów kart graficznych i muzycznych (tak zwane Direct Display). W teorii zatem pisanie gier dla Windows 95 powinno być jeszcze łatwiejsze niż dla DOS. Czas pokaże czy tak jest rzeczywiście. W każdym bądź razie są już wersje beta „Aces of the Deep", „SimCity 2000" i „Dooma 2" – wszystko dla Win95. Wypowiadać się o nich będziemy, gdy pojawią się na rynku. Na razie zaś rzucimy okiem (ech te horrory) na pierwszą grę dla nowego systemu operacyjnego, a jest nią „Pitfall" firmy Activision.

To typowa platformówka, będąca odmłodzoną (i to jak!) wersją gry znanej ze starych komputerów ośmiobitowych i konsol wideo. Fabuła jest tu prosta i wyraźnie nawiązuje do filmów z serii Indiana Jones. Gra opowiada o przygodach jego synka, który zgubiwszy się w południowo amerykańskim buszu (i najwyraźniej straciwszy tatusia, jak to wynika z intra), usiłuje odnaleźć drogę do domu.

„Pitfall" wykorzystuje miłą własność Windows 95 jaką jest Autoplay. Dzięki temu gra uruchamia się natychmiast po włożeniu płytki do CDROM-u, a przynajmniej tak powinno dziać się w teorii – nie wszystkie bowiem napędy na to pozwalają.

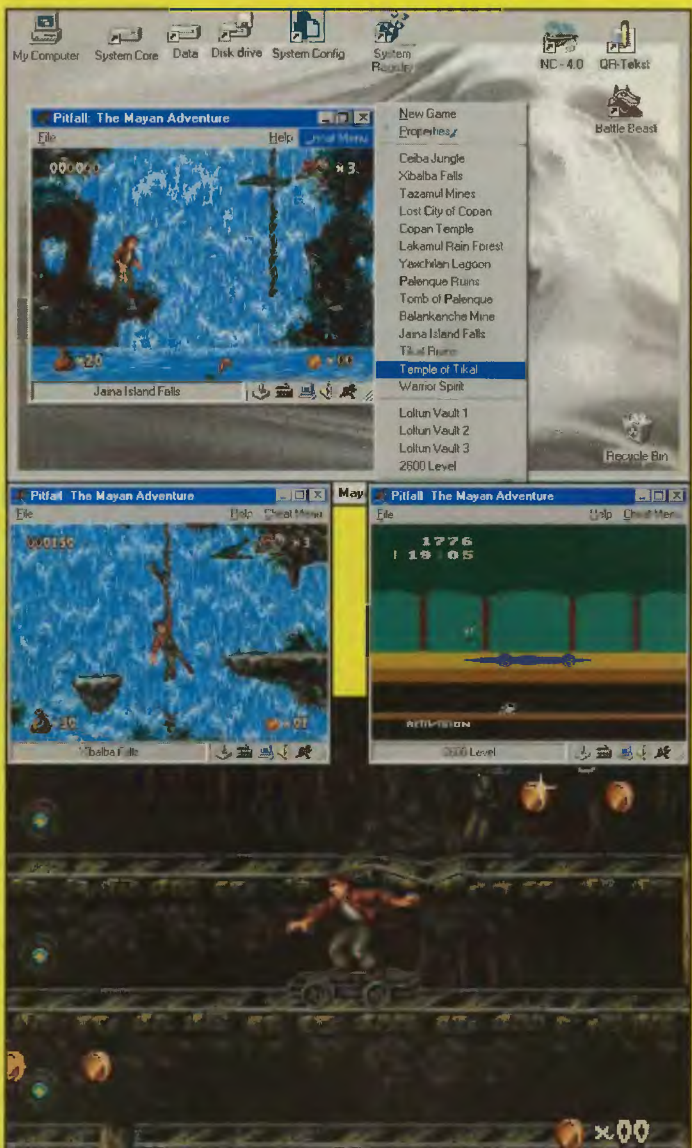


Wkładamy zatem błyszczący krążek, czekamy chwilę i albo usłyszymy ryk pantery, którym wita nas gra, albo też oglądamy przykry komunikat „486 required". Cóż, smutne to dla wielu, ale i tak instalowanie Windows 95 na komputerze z procesorem 386 jest takim sobie pomysłem.

Grać możemy w okienku o różnych rozmiarach (daje się ono bez problemu skalować myszką), bądź w trybie pełnoekranowym, który jednak nie zachwyca, gdyż piksele z których tworzony jest obraz robią się podejrzanie duże. Wielkość okienka ma też wielki wpływ na płynność przesuwu obrazu (a jest to bardzo ważne w platformówkach). Na zwykłej karcie SVGA ISA grać się da jedynie w standardowym małym okienku, w powiększonym obraz „skacze" i traci się całą przyjemność grania.



Trzeba sprawiedliwie przyznać, że przyjemność ta bywa duża – „Pitfall" jest bowiem zrobiony bardzo dobrze. Mamy kilkadziesiąt ładnie narysowanych poziomów, szeroki asortyment zachowań bohatera – porównywalny niemalże z tym znanym z gier Disney'a. Wspinamy się tu po linach, przepaści przebywamy sposobem Tarzana, skaczemy na pajęczynach i po krokodylich łbach, jeździmy kolejką podziemną no i oczywiście walczymy. Dostępnych broni jest kilka rodzajów, przy czym są wcale inteligentnie zaprojektowane (taki bumerang trzeba po użyciu złapać). Czekać nas też będą walki z „wielkimi bossami" (rzecz rzadko spotykana w platformówkach), oraz zagadki ćwiczące pamięć muzyczną (odgrywanie sekwencji dźwięków).



Na koniec zaś niespodzianka – oryginalny „Pitfall" z konsoli Atari 2600. Aby weń zagrać trzeba najpierw pokonać wszystkie „zwykłe" poziomy, od czegóż jednak nasza wspaniała rubryka „Savegamy" – porady dla Pitfalla już w tym numerze.

Grafika, pomimo że nie jest dziełem sztuki, może się podobać. Oczywiście czepiać się można wielkości standardowego okienka – no, ale nie można mieć wszystkiego.

Muzyka – ta jest niezła. W tle gra muzyka prosto z CD, nagrana zresztą jako zwykła ścieżka audio. Nie wierzę, by była nagrana „w sercu amerykańskiej dżungli" (tak stoi na pudełku), ale i tak robi wrażenie. No i jeszcze te efekty dźwiękowe, papugi, małpy i tamtamy. Tego warto posłuchać.

Znacie wszyscy przysłowie – „jedna jaskółka wiosny nie czyni". Cóż, to prawda, lecz „Pitfall", będący pierwszą grą dla Windows 95 prezentuje się nad wyraz dobrze. Rzecz jasna że wypada blado w porównaniu z DOS-owym „DOOM-em" – ale przecież „DOOM" w wersji dla Windows 95 też już powstaje. idzie nowe – i chyba nie będzie to zmiana na gorsze.

Gawron